昭和62年12月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第11号通巻15号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



ニューゲーム大攻勢 AMショー大特集

はやいゾ〜 くわしいゾ〜 すっごお〜い

◆レインボーアイランド
◆ラビオ・レプス◆SRD
◆バトルフィールド
◆キックルキューブル
◆パックマニア◆A-JAX
◆ヘビーウェイトチャンプ
◆スーパーリーグ
◆ジェミニウイング

コナミ映画の世界だ
魔獣の王国

買物上手が得をする
ワンダープラネット

難関7面突破
ブラックドラゴン

香港映画的活劇
虎への道

ブッチギリだぜ!
フルスロットル

超マニア向け講座
グラディウス

ボクの2人P攻略法
ライフフォース

ゲーメストアイランド
メタルフリークス
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10

12月号

定価480円


ラビオ・レプス
RABIO LEPUS TM
© V-SYSTEM
平和なバニーランドに
おとずれた突然の危機。
2匹のUSAG1は
ビームとミサイルを
駆使して王女を
救出できるか！
2人同時プレイ
コンティニュー機能
ちっちゃなヒーロー大奮闘！
勇気を出して邪悪な敵に立ち向え!!
PUSH 2P-BUTTON TO JOIN!
But Princess ......
EMPTY!
ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277/FAX075-211-0279



虎への道
™
© CAPCOM
超美麗的活劇遊戲!!
スーパーリアルグラフィック アクションゲーム
虎になれ！それが勝利への道
世は戦乱の中国。天下を狙う龍拳王に
さらわれた子供達を救うためリー・ウォンは、
単身龍牙堂へむかった！
途中、向かえ撃つ四天王、さまざまなワナ、修行…
はたして子供達を無事助け出す事ができるだろうか？
行け！リー・ウォン!! 打倒！龍拳王!!
襲いかかる手下達！
油断は禁もつだ！
第一ボス・不動との対決！
一撃必殺には気をつけろ！
キョンシーの群れ！
次々と気炎玉から出て来るぞ！
株式会社 カプコン
〒540 大阪市東区大手通1-27 大阪06(946)6658
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 東京03(440)5479

コックピット感覚・迫真のシューティングゲーム

A-JAX

超音速ヘリ、ジェット戦闘機をコックピット感覚で操作。2D・3Dステージで、迫真のシミュレーション画面を展開。想像を絶する大迫力空中バトルシーン！ これはやるっきゃないぞ!!

STORY

西暦2007年、人類は全面戦争に突入した。核保有超大国とエイリアン軍団が手を結び、宇宙最強の軍事国家を築こうというのだ。最悪の事態を迎え、国連はついに最終命令を下した。

「A－JAX出撃せよ」

A－JAXとは、特殊戦闘部隊のコードネームだ。いま刻々とカウントダウンが迫る。地球存亡を賭けて戦え！ A－JAX！

プレイ方法

空中用と地上用の2つのボタンを使用し、敵を攻撃します。コントロールレバーは操縦桿のようになっていて、その上にはスーパーウエポンの発射ボタンがついています。

普通のシューティングゲームに対して、こんな感じのコントロールレバーは、慣れにくいものがあるかもしれませんが、やはり慣れるしかないでしょうね。

スーパーウエポンは空・地の同時攻撃で、広範囲かつ強力な破壊力を持ちます。ただし、弾数に制限があります。ボスなどの耐久力のある敵に絶大な威力を発揮します。

POWER UP

①赤い敵機を破壊するとパワーアップアイテムが出現します。アイテムは下に降りながら、V・B・3・T・Lと変わっていき、取った時のパワーアップをします。

●V…VALKAN

連射機能がアップ。かなりの連射がきくようになります。しかも、レバー操作によって方向指示が可能！ かなり攻撃力の幅が広がるぞ。

●B…BOMB

地上攻撃用の武器のパワーアップ。ショットスピードや破壊力が上がります。

●3…3WAY

前方と真横の3方向を同時攻撃が可能。一番使える武器と思えます。敵の撃ちもらしを防げるし、誘導弾などの横からの攻撃に威力を発揮するよ。

●T…TRIPLE

前方向の3WAYショット。広範囲の攻撃が可能となります。かなり強いよ。

●L…LASER

レーザー（2本）を前方に発射できるようになる。貫通して敵をやっつけることができるが、あまり使えない武器らしいですよ。

②赤い敵編隊を全滅させるとオプションのアイテムが出現します。取ると本機と同じ機能を持ったオプションがつき、同じ武器を同時発射します。

最高2個まで持つことが出来ます。

STAGE1

1面は2Dステージで、自機の超音速ヘリ「トム・タイガー」を操作します。空中と地上の敵を攻撃していく普通の縦スクロールシューティングゲームです。

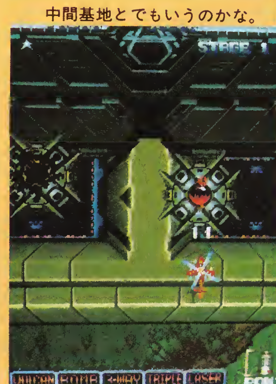
STAGE2

2面は3Dステージで、自機のジェット戦闘機「ジェリー・マウス」を操作します。

上空から海上の戦艦を目がけて急降下していくシーンで、戦艦（空田かな？）の攻撃目標を狙って破壊します。破壊



かっちょえええタイトル画面！



中間基地とでもいうのかな。



スタート！ いってみよう。



1面のボスです。すごみがあるぞ。



攻撃目標接近!! 光っている所を狙え。



失敗するとそのまま空母に突っこむぞ。悲惨…。


レーザー

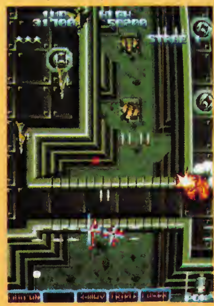

トリプル


3WAY


ボム


バルカン

オプション



しそこねると、自機は戦艦と激突してしまうので注意しましょうね。

STAGE3になると、また2Dステージになります。

文句なしの期待作

本体は臨場感バツグンの戦闘機タイプで、ボディソニック機能もついています。撃ち落とされた時なんか、コンパネが振動したりしてなかなか感じを出してくれるぞ。

（SPY大和）

さっそうビリヤードゲーム登場

THE HUSTLER

さすがに違う、本物の味！ といおうか、コナミの「ザ・ハスラー」は今までのビリヤードゲームとは違う、本物の味を出しているぞ。やってみよう！



しぶい！



チェックボタンで番号をチェック。



ローテーションのブレイクショット。ボールの打つ位置もセレクトＯＫ！

すばらしいビリヤードゲームが完成した。「またあ――!?」なんて声が聞こえてきそうだが、ちょっとまった！

今までのビリヤードゲームとは、一味も二味も違ったタイプなんだ。特筆すべき点をいくつかあげてみよう。

その1：モニター（画面）が縦形になって、見やすくなった。今までのほとんどのビリヤードゲームが横形だったのに対して、このゲームは縦形なのだ。

その2：手玉（プレイヤーが打つ白い玉）を後ろから見た、立体画面がサブモニターとして表示されている。

その3：打ち方の強さはもちろんのこと、押し球、引き球、右ひねり、左ひねり、（手玉の特別な打ち方）もバッチリなのだ。

その4：そして、これが目玉！ 手玉の打ち方をすべて決定してショットすると、何とアニメーション画面が登場するのだ。これはすばらしい、一見の価値アリだぞ!!

ビリヤード独特の雰囲気を盛り込んだ「THE HUSTLER」、ゲームの面白さにビリヤードの楽しさをプラスして感じさせてくれるはずだ。

（あいきゃー）


きまってるぅ。後ろのおっさんは2P側。

ビデオシステム会心のシューティングゲーム

ラビオ・レプス

RABIO LEPUS



石井ぜんじ

AMショーで人気上位にあったラビオ・レプス。アイデア、ゲーム性、グラフィック共に優れたこのゲーム、君たちのゲームセンターに姿を現わしたかな。やり込むほど楽しみが倍増する。さっそくいってみよう!

今回は紹介第2回目ということで、ノーマルコースと基本的なテクニックを軽く紹介しておこう。

基本的なテクニック

操作方法は8方向レバーとボタン2つと、実にありがちなわかりやすいものになっている。ボタンは左がノーマルショット、右はミサイルを発射する。

地面についていた状態からレバーを上に入れると、上にジャンプするというのを前号に載せたのだが、発売バージョンではあまりできなくなっている。でも、そもそもあまり使えない技なので、かえってやりやすくなったと言えるだろう。

ノーマルショットは、画面上に3発しか存在できないという特徴があるので、連射するよりも、できるだけ近づいて撃つようにするのがいいだろう。

また、「セミオート」連射になっている台は、押しっ放しで連射できるので(この設定の方が一般的になると思う)うまく使おう。しかし、あまりにも押しっ放しにしていると弾の出が悪くなるので、タイミングをはかって押し直そう。

敵や壁に接近して撃つとショットではなくパンチになるが、これは最高でショットの16倍の破壊力を持つ強力な武器だ。耐久力のあるフキゲーン(弾を3発ずつ撃ってくる顔)やメタルソルジャー(ビームを撃ってくるロボット)を出現と同時に一撃で倒すことができる。敵の出現パターーンを覚えなければ、このテクニックは使えないが、これができればミサイルを節約することができるので、後半のステージが楽になる。

また、パンチを爆弾に当てれば画面外に爆弾を消してしまうことができる。これは絶対必要なテクニックなので、ぜひともマスターしよう。

その他にも、パンチとショットではターゲットドラムの中のアイテムの出現する位置が変わるので、普通では取れないアイテムがパンチによって取れるようになるということも覚えておこう。

さて、次はミサイルの使い方だ。ミサイルは最後の手段だということをまず頭に入れておいてくれ。ミサイルを最初から使いまくっていると必ず後でなくなってしまう。ノーマルコースでは5面に1ヵ所(メタルソルジャー3匹の所)ミサイルを使う所があるが、1~4面までは使う必要がない。がんばって節約していこう。

基本的に、ノーマルコースでは5面で1回、その他は7面、9面、10面でミサイルが必要だ。ボスはどのボスもミサイルを使わないでクリアできる。

ちなみ、リボンをつけているとミサイルが貫通弾になる。これは威力抜群だが、1発ダメージをくらうとリボンが後ろに流れていってしまう。後を追いかければまたリボンがつけられるぞ。(2人用の時に有効かも。)

簡単なステージ別攻略法

では、簡単にだが、ノーマルコースの攻略を書いていこう。

ステージ1では、ノーマルショットだけで楽にクリアできるだろう。ボスの「テツーミ」は出現直後にパンチでダメージを与えると楽だぞ。

ステージ2は爆弾に注意。パンチでとばすか、速めに撃って弾の間を抜けよう。ボスはメタルソルジャー3台。右下から出てくるから、出てくる所を撃って、速攻で壊しつつレーザーをよけてクリアしよう。うまくやれば1発もくらわないが、うまくいかない人は、しゃがんで下で撃っていればレーザーはくらわないで倒せるぞ。普通の弾はくら



敵のキャラクター大紹介。しっかり名前を覚えてちょよ。

うけど。)ミサイルを1発使うのも手だ。
　ステージ3から多少難しくなってくる。弾を何も撃たない障害物はぶつかると非常に体力が減るので注意しよう。ボスのメタルパンサーも、今までのボスと同じように出てくる時に、どれだけダメージを与えられるかが問題。できるだけ近づいておこう。
　4面のボス、ムービングコアは上、下と順番にレーザーを撃ってくるのでレーザーのこないほうに上、下とよければいい。
　ステージ5はメタルソルジャーの後に爆弾がくるということと、さらにその後のメタルソルジャー3匹をミサイルを使って倒すということができない。ここはかなり難しいぞ。ボスは、ここまでこれたんなら落ち着いて弾をかわせば大丈夫でしょう。
　ステージ6は、初めて出てくるフキゲーンの位置を覚えておいて、パンチで出現直後に倒せば、ミサイルを使わなくても大丈夫。ボスのテヌキ・チャウドは、つっこんできた時に下に逃げてぶつからないようにすればいい。弾を2回めに撃った直後につっこんでくる。
　ステージ7はメタルソルジャーとの勝負。初めの3匹の連続はとても強いので、ミサイルをけちらずに使おう。その後の3匹の連続攻撃は、地形を利用して画面の上に入り込んでしまえば、ミサイルを使わなくてもOK。その後の爆弾は、ちゃんとパンチで消さないとザコダーの連隊にやられるぞ。
　ステージ8のサナダワーム&ゴーレムヘッドは、ミサイルを1発使ってサナダワームを出現直後に倒すか、すきを見てゴーレムヘッドの口にパンチをうちこむかで何とかしよう。
　ステージ9、10は最もきつい所なので、今まで思いきりためたミサイルを使いまくって抜けよう。
　ステージ11は、ボス面なので、うまくやればミサイルはいらないぞ。

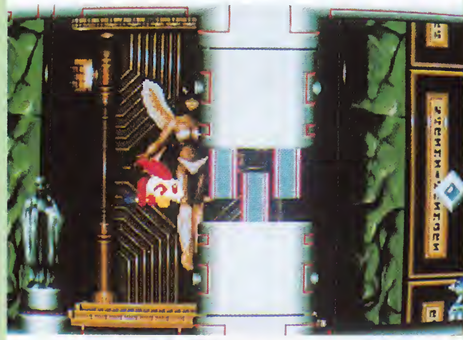
隠れ?ボーナスについて

　このゲームは、誰でも手軽に楽しめるだけでなく、プレイヤーを飽きさせないようにノーマルコース、エキスパトコースと選択できるようになっている。実によく考えられているゲームだ。
　しかも、それだけでなく、隠れボーナスもあるということがわかった。それは、ありがちな安易に見つけられるものでなく、プレイヤーの腕の差によって出てくるものらしい。証拠写真を載せておくが、この他にも、いくつかあるらしいので探してみてもらいたい。ノーマルコースをクリアしたぐらいで極めたと思うなんて、まだまだ青いといえよう。


この顔もなかなか強敵。場所を覚えてパンチでつぶせ。

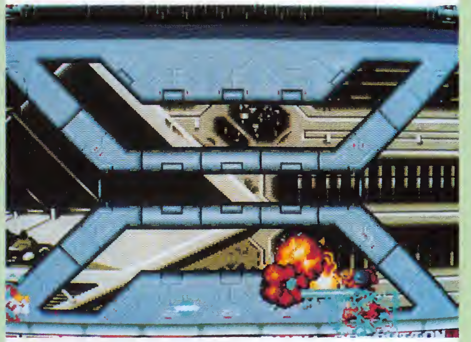

あな哀れ、テヌキー・チャウドの最期。

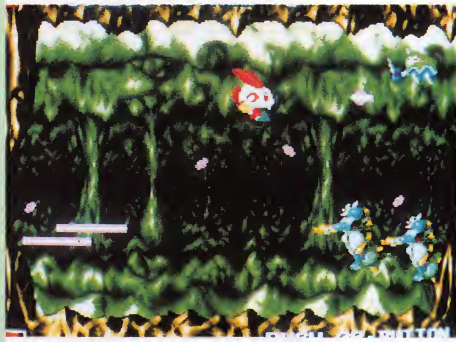

ベルベルム編隊? パターン化してよけろ!!

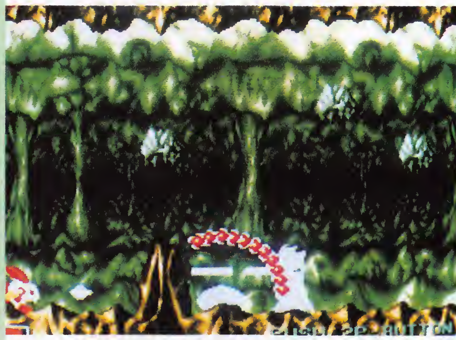

下のスイッチをパンチするとシャッターが止まる。


7面最大の難所。上に逃げるしかない。

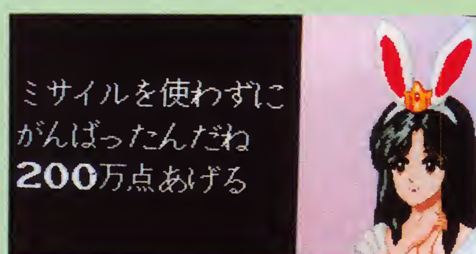

こうなってしまうと赤いタヌキは取れないぞ。

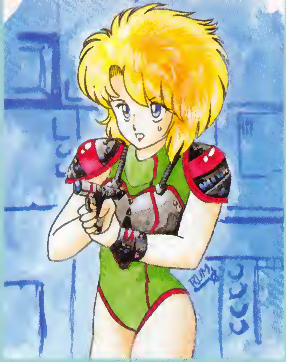

右下から出てきた所を速めに倒すのがコツ。


メタルソルジャーの数はプレイヤーの腕によって変わる。


ここに隠れていれば安心。


水につかっている時は動きが遅いぞ。





チームに女性はいなかったのだろうか。いたかもしれない。

『怒』『怒号層圏』のあとを継ぎ、堂々の登場。



バトルフィールド



タイトル画面。ゲームではしゃがんだり伏せたりはしません。

5つの時代を跳び回り、5人の仲間を救い出せ！　3種のパワーアップウェポンが心強いぞ。仲間を全て救い出し真の敵との戦いへ…



屋根のうえから攻撃してくるとは、さすが忍者だ。



戦国時代のボス。どくろをぽろぽろ吐いてくる。ミサイルで応戦。

謎の侵略者現わる

遠い未来、謎の侵略者達が突如現われ地球への侵略攻撃を開始した。地球人は必死な反撃を試みてはいたがそれも空しく、侵略は着々と進められていた。

ある日、侵略者達の基地内への侵入に成功したチームがあった。そしてチームのリーダーは、激しい敵の攻撃をかい潜り、遂に侵略者達のエネルギー源を発見した。しかしその破壊工作の途中で、同じブロックにあった超時空振動弾が突如作動し、チームは様々な時代へと、ばらばらに跳ばされて捕らえられてしまったのである。

そして過去をさまようリーダーのものに侵略者達の傲慢な声が届いた。

「愚かなる地球人よ。我々の力を思い知っただろう。お前らなどがいくらあがこうと所詮我々の敵ではないのだ。お前の居ない地球はもはや抵抗する力すらなく、全くの壊滅状態だ。

しかしお前はなかなかよく戦った。そのお前の戦いに敬意を払い、お前に最後のチャンスを与えてやろう。

ここに我々のところへと通じているタイムカプセルがある。もしお前が、原始、ローマ、大戦、戦国、未来の5つの時代から、それぞれそこに捕えてあるお前の仲間を救い出し、再びチームを揃えることができたなら、このタイムカプセルは作動して、お前を我々のもとに運ぶだろう。そのときはあらためてお前の挑戦を受けてやろう。

まあ無駄だとは思うがせいぜい頑張ってみるんだな。我々はお前の戦いぶりをここでゆっくり見ててやるぞ。地球の運命もお前しだいというわけだ。」

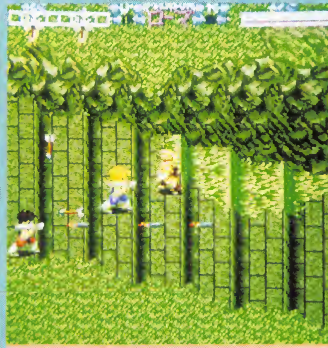
こうしてリーダーは地球の



ローマ時代のボス。某ゲームキャラに似ているような気が…。



ローマ時代のワンシーン。こいつの盾には連射あるのみだ。



初めは何だか分からなかったが、階段を降りているようだ。



これがタイムトンネルだ。ほかの時代への通り道。さあいけ！



なんとなく笑いを誘うデザインのような気がするなあ。



原始時代のボスだ。無茶苦茶に火を吐いてくるんだ。

運命をせおい、時間を跳び回る戦いに身を委ねることになったのである。各時代にはタイムトンネルがあり、そこに入れれば他の時代へ行ったり戻って来たりすることができる。いまの手持ちの武器だけでは心細いが、敵のなかには地球人から奪い取った武器を隠し持っているものがいるという。そいつらを倒せば強力な武器を手に入れることもできる。

そうだ、まだチャンスは充分にある。仲間を救い出し、そして地球を侵略者達の手から取り戻すんだ！

おっと！ 仲間からの救援信号が届いたぞ！ これで仲間が捕われている時代が分かる。よし、待ってろ！ すぐに助けに行くぞ!! 仲間の命と地球を取り戻すんだ！

パワーアップだ

さて、エス・エヌ・ケイといえば伝統のループレバーと2ボタン。ボタンはショットとウェポンで、ウェポンは持っているときのみです。

パワーアップウェポンは3種類。おんなじパワーアップウェポンを続けて取ると、さらにパワーアップします。一つのウェポンには、3段階の強さがあります。

それではパワーアップウェポンを紹介しよう。

①5ウェイショット

Ⅰ 5方向に弾が飛ぶ。

Ⅱ 5方向に飛ぶ弾の飛距離が倍になる。

Ⅲ 5つの弾が、画面内を飛び回る。

②ミサイル

Ⅰ 障害物を越えて飛ぶ。

Ⅱ 飛距離が伸び、貫通する。

Ⅲ スピードと威力がさらに増す。

③ハイパー

Ⅰ 貫通レーザー

Ⅱ 威力が倍になる。

Ⅲ さらに強くなる。

そのほかにも以下の2つのパワーアップがあります。

・青い玉：プレイヤーのスピードアップ。

・赤い玉：フルオート射撃ができるようになる。

パワーアップウェポンの残弾数は、画面上部にゲージによって表示されます。

新たな工夫が…

さて、このバトルフィールドは一見、『怒-IKARI-』や『怒号層圏』を思わせるゲームですが、新たな工夫が盛り込まれています。一番嬉しいのはプレイヤーキャラの動きが速いこと。おかげ今迄のようなループバーゆえの操作性の悪さを感じさせません。それから、マップが一直線でないので、画面がとても広く感じられます。スムーズなスクロールは、プレイヤーを自然に誘導してくれます。

仲間を救い出せ！

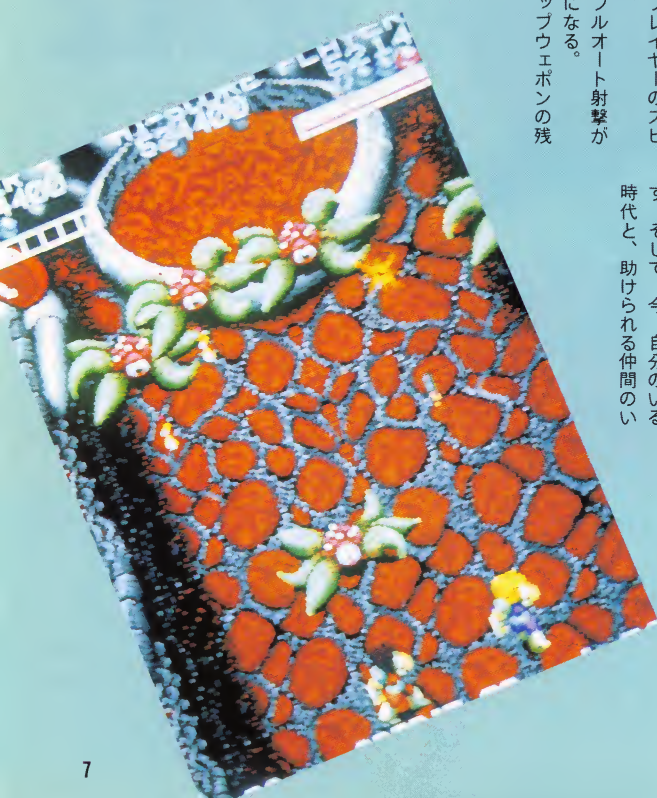
バトルフィールドでは、仲間を救い出さなければいけません。どうすればいいのかというと、まず画面上部中央に表示される、助けられる仲間のいる時代へ行きます。それが今、自分のいる時代でない場合は、とにかく進み、タイムトンネルのところまで行って、タイムトンネルに入ります。そして、今、自分のいる時代と、助けられる仲間のいる時代が一致したら、その時代のボスを倒したあとのタイムトンネルに入らずにそのまま進みます。すると仲間を捕えている敵が出てきます。そいつを倒せば仲間を一人助けることができます。

コンティニューもある

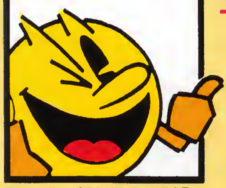
コンティニュー方式は、いったんゲームオーバーになってからコンティニューする方式だ。さあ、『怒Ⅲ』とも言える『バトルフィールド』、ループレバーが苦手だった君にも充分楽しめるぞ。

（ECM－APAPA）

いよいよおおずめだ。パワーアップウェポンがないと辛い。



NAMCO LIMITED
PRESENTS



DRAGON SPIRIT·TOYPOP
BLAZER·WONDER MOMO
THUNDER CEPTOR
YOKAIDOCHUKI

今、遥かなる時を越えて鮮やかに甦るドラゴン神話。

超人気「ドラゴン・スピリット」をなんと、
ゲーム音に忠実なオリジナル・サウンドで約27分完全収録！
この他、人気のアーケード・ゲーム5曲を収録！

NOW ON SALE!



◀特典▶

① 豪華解説書
- 「ドラゴンスピリット」未発表楽譜
- 「ドラゴンスピリット」攻略法＋裏技
- 必殺ゲーム攻略法＋裏技
- ナムコスタッフ特別秘話
- ドラゴンスピリット　エンディング画面
- 未発表キャラクター etc.

② ドラゴン・スピリット最終画面を含む名場面の
スペシャル・ビデオを抽選で100名様にプレゼント‼
(詳しくは商品をごらん下さい。)
非売品

namco VIDEO GAME GRAFFITI VOLUME 2

ビデオゲームグラフィティ Vol.2
――ナムコ・ゲーム・ベスト・ヒット・アルバム――

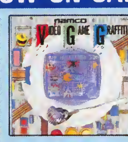
〔LP〕SJX-25047 ¥2,500 〔CT〕VCH-1886 ¥2,500
〔CD〕● VDR-5222 ¥3,000

収録曲

SIDE·A
DRAGON SPIRIT（オリジナル音）

SIDE·B
1. TOYPOP—トイポップー（オリジナル音）
2. BLAZER—ブレイザーー（オリジナル音）
3. WONDER MONO—ワンダーモモー（アレンジ音）～歌詩付・ヴォーカル入～
4. THUNDER CEPTOR—サンダーセプターー（アレンジ音）
5. 妖怪道中記（アレンジ音）

NOW ON SALE!



源平討魔伝、SKYKIDほか収録！
ビデオ ゲーム グラフィティ
SJX-30291 VCH-10334
各¥2,800
<CD>VDR-1165 ¥3,200



ゼビウス、リブルラブルほか収録！
ナムコット・ゲーム ア・ラ・モード
SJX-30312 VCH-10365
各¥2,800
<CD>VDR-1285 ¥3,200

Victor JVC

CONTENTS

表紙はコナミのA－JAXです

AMショー大特集 ニューゲーム大攻勢 熱い鼓動を感じるか!?



神奈川県 転清君

Rタイプ開発の核心に迫る

〈R-TYPE開発座談会〉

なぜ"R-TYPE"が生まれたか これが答だ

Rータイプ相変わらず好調。君のところではどう。今年のゲームのうち上位（ゲーム性、インカム）にランクされるのは確実。
ところで、このRータイプを開発したメンバーはどんな人たちだろう。どんな発想でつくったのか、苦心したところは？ 興味があるネ。
編集部では読者代表（代理かな）という気持ちでアイレムの開発部を訪ねた。
驚きました。担当したメンバーがみな若いのだ。訪ねた私たち（GODとぜんじ）と同じくらい、君たちのすぐ上の兄さんって感じだよ。しかも開発の仕事を始めて間もないという人もいました。感動でしたネ。オレたちにもできる！ っていう感じがしてこない？ 別にゲームの仕事でなくてもさ。
おっと、スペースオーバーなので、座談会に移ろう。

■出席者
KINTE（チームリーダー）
ABIKO（ゲームデザイン）
AKIO（キャラクターデザイン）
SCRAP（サウンド）
SUM（ソフト）
YOSHIGE（キャラクターデザイン）
MISACHIN（ソフト）
K・H（サウンド・ソフト）
（以上アイレム敬称略）

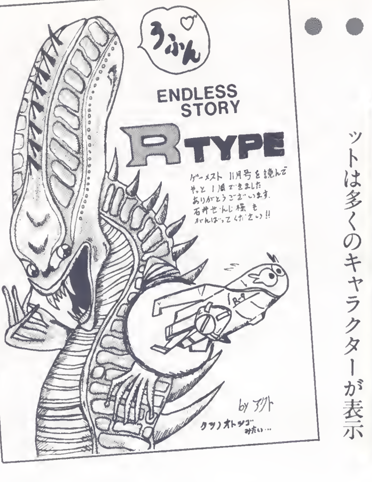
石井せんじ（構成）
GOD鈴木（助っ人）
（ゲーメスト）

フンコロガシのフンをパワーアップさせるという

ぜんじ まずRータイプを作られたきっかけからお聞きしたいのですが。
KINTE 新しく16ビットのハードを開発したんですが、16ビットは多くのキャラクターが表示できるし、処理スピードも速いということで、射撃ゲームがいいのではないかというのが、そもそもの始まりなんです。


鬼のリーダーで悪うござんしたネ、でも快感！…
KINTE氏

ぜんじ フォースというものがRータイプでは非常にすぐれたアイデアだと思うのですが、どのようにして思いつかれたんですか。
ABIKO 最初は冗談で言ってたんですが、フンコロガシって昆虫いますよね。あれで、自分をパワーアップするのではなくて、フンのほうをパワーアップしたらどうかと。基本的には、画面内に2人プレイヤーを入れて、協力して戦うとかしたかったんです。



（埼玉県 アクト君）

やはりありましたよ グラディウスの影響

ぜんじ グラディウスとかは意識されたんですか？
ABIKO そうですね。同じ横スクロールということでかなり意識しました。こちらが（と言って隣のAKIO氏を指さす）もともと相当なマニアなものですから。横スクロールというとイメージが重なるので、違うものをと考えました。


狂人の発想か…
ABIKO氏

ぜんじ 初めに頭で描かれていた通りにでき上がりましたか？
ABIKO いや、やっぱりソフトにして作ってもらうと、修正とか変更とかで、かなり変わりました。例えば、フォースは、もともとは前後上下の4カ所につけれるということになってたんですが、ソフト的に難しいんじゃないかということで、前後のみになりました。
パワーアップなんかもほとんど変わってます。初めは、ありきたりに3方向にとぶとかだったんですが、そのままじゃグラディウスとたいして変わらないということで、苦しまぎれに反射させてみようということで、反射レーザーとかができました。あれは苦しまぎれです。（爆笑）
ぜんじ 他にはどんなパワーアップがあったんですか？
AKIO じびき網とかありました。あの頃はとにかくウケを取りたかったから、デザイン的に面白いものということで。その後、わかりやすさとかということで削っていきました。他にも、何かを前にとばしといて、それに弾を当てて爆発させるなんていうのもありました。
ABIKO 基本的には、まず出てきたのがフォースで、その後に出てくる敵に合わせたパワーアップを考えたということです。


巨大船艦



●似顔絵はAKIOさんの作です。

ぜんじ　面を作っていく時には初めから順番に作っていくものなんですか?

ABIKO　いえ、ステージごとに作ってみて、後からならべ直すんです。難度的なものがありますから。

ぜんじ　どんな面が最初に作られたんですか?

ABIKO　1番最初は1面です。グラディウスのイメージが少しありますね。その次は7面の壊れていくステージ。それから2ステージのエイリアンのです。2面はエイリアン2を見て考えました。その後に3面や4面です。

ぜんじ　各面それぞれ、なかなかすごいアイデアが活かされ、ゲームの世界を創り上げていると思うんですが。

ABIKO　4面なんかは、ソフトで何かのシミュレーションをやってて、キャラクターが線をひっぱっているのを見て、こういうことがソフトでできるならということでやってみようと。それで4面は敵の種類をそれほど多くしないで、ぶつぶつを引くやつを主に、他にはぶつぶつを消すやつと、ぶつぶつに沿って動くやつ、というふうに作っていきました。

7面は、ストーリー的には敵の基地の最終段階でプレイヤーのつぶした敵が処理されていて、ボスのシーンは廃棄処理場ということになっています。

各面は、1ステージで普通の人に遊んでもらって、2ステージで少し先に進んでもらって、3ステージでこんな展開もあるんだぞと先に期待を持たせて、4ステージでぐっと難度を上げてインカムをかせいで、5ステージで違った世界を見せといて、6ステージでそろそろあきらめさせようかな、というかんじで作りました。(爆笑)



2周めはあんまり作りたくなかったんですが、サービスで入れました。難度だけはしっかり上げときましたから、好きなように遊んで下さい。

ぜんじ　2周めは相当難しくなってますね。

ABIKO　どうせ2周で終わるなら、全部クリアして終わるんでなく、やられて終わったほうが納得がいくんじゃないかと思いました。2周目の5面のボスなんかは、パターンが悪かったりすると難しいと思います。死んだりすると不可能に近いんじゃないかと思います。

FM音源は初の試み

ぜんじ　今度はサウンドについて聞きたいんですが、企画のほうからサウンドのほうにいろいろ注文がありましたか?

SCRAP　たくさん注文がありましたよ。基本的にはシリアスにしてくれということです。もめたのもいっぱいありまして、その中では、戦艦の音を入れてくれというのがありました。3面の巨大戦艦ですね。

私は、あのゲームにはその音はいらんのではないかと言ったんです。実は、戦艦の動く音が思いつかなかったんです。巨大戦艦ての は実際にはいないもんでしょ。実際にない音は難しいですよ。(爆笑)



ぜんじ　企画の方ではどんな感じで注文を伝えてこられましたか?

SCRAP　リズムを言うんですよ。ドンタッタとか。表現は実に大ざっぱなんですが、それに合わせて作っていくわけです。たいへんですよね。絶対だめだ、と言われたものもたくさんありました。倍以上のものがボツになっています。

ぜんじ　フォースの着脱の音が印象に残っているんですが、どういうイメージでつくられたんですか?

SCRAP　それはやはり切り離すとかいう感じで…(笑)

あいつは意外に汚らしい感じがするでしょ。ようわからんやつだなと思ったんで、これは逆にきれいな音をつけてやらんといかんなと。もっとはっきりしているやつだったら、変な音でもよかったんですが。

他は、R-タイプ全般としては全体的に映画音楽を意識してみました。映画音楽では2秒~3秒の単位で、その瞬間のインパクトを考えていくらしいです。それで自分もやってみたいなと。

ぜんじ　今回はアイレムでは珍しいFM音源ということだったん

R-TYPE Q&A

○聞いてみました
（君たちからの質問も一緒にネ）
●答はR-タイプ開発の皆さん

問1　R-タイプの名の由来はなんですか？

答　RはRAY、光の頭文字です。武器の光線の種類がいろいろあるということでつけました。

問2　敵はどういう狙いで自機に弾を撃ってくるんですか？

答　全て16方向に撃ちます。その中でプレイヤーに近い方向に撃ってくるわけです。

問3　5面のボス、ヘドロの本体の動き方は？

答　完全なランダムです。画面上のある1点を決め、そこに近ければゆっくり、遠ければ速く動きます。これを繰り返すわけです。

問4　自機の当たり判定は？

答　自機のまん中のたった1点です。その分、敵や背景の当たり判定をみかけより大きくして不自然でないようにしています。

問5　スピードは何段階まで取れますか？

答　5段階までです。

問6　6面のドップは、フォースを前につけて波動砲で撃つと逆から壊せますが､どうしてですか？

答　波動砲の壁をつきぬける判定と敵をつきぬける判定で矛盾ができるので、わかってたんですが対処しきれませんでした。

問7　4面のボスは動き方が違うことがあるんですが…。

答　3つぐらいのパターンがあって、ランダムで選んでいます。完全なランダムというわけでもないので、よく調べればわかるのでは？

問8　面の最後に点数が出るのはなぜですか？

答　プレイヤー同志が競ってもらえるように、稼ぐということを意識してやりました。成績一覧表みたいで、いいでしょ。



ですが、PSGとFM音源の違いについてはどう思われますか？

SCRAP　ゲームには、PSGのがむいているかなと思うこともあります。FM音源の音は美しいんですが、自然すぎてゲームセンターではわからなくなってしまうんです。どっちもどっちですよね。

だいぶ変わりましたよキャラクターの色

ぜんじ　今度はキャラクター担当のAKIOさんにお聞きしたいんですが、キャラクターはどのくらい描かれました？

AKIO　キャラクターを描いた量ですか…。（少し考えて）いっぱいや。（笑）

こちらがキャラクター描いて使ってくれというのと、描いてくれと頼まれたのと両方ありました。こちらが、どんどん使ってくれとどんどん出していきましたよ。1面のボスとかは初めに絵ができ上がってました。

ABIKO　先にできてて使ってくれ言うんです。こんなにでかいの、こりゃ使わなしゃあないなと。（爆笑）

ぜんじ　キャラクターを作った時に考えついたように動かしてくれましたか？

AKIO　わかってくれた時もありますし、私の方が勝手にかんちがいしてたりしますね。撃てるはずのない砲台があったり。

また、でき上がってから大きく変わったことといえば色ですね。初めは巨大戦艦はジェット噴射がまっ赤だったんです。ブルーじゃなくて。

SCRAP　あれはたしか、私が異次元の世界に火なんかないんとちゃうかーと言ったんです。それを彼が真にうけて。彼、気が弱い人ですわ。（笑）

AKIO　赤い色の時はリアルな感じだったんですが、水色になってからまた一味印象が変わったと思います。5面の蛇なんかも初めはブルーで、ブルーとピンクのパステル調だったのが、後ではあんなにシブくなりました。全体的にはどんどん渋くなっていって、初めとは印象が大分違うものになりました。

細部にこだわり続けて

ぜんじ　ソフトのSUMさんはどのような苦労がありましたか。

SUM　シューティングゲームということで、オーソドックスな形がありますから、多少タカをくくっていたんですが、とんでもない資料をもってこられて苦労しました。

例えば、フォースと合体した時に、上に上がる時と下に下がる時とフォースの回転が違うんです。わからなかったでしょう。また、左右に動くとフォースがぱっと開いたり、すぼまったりしますね。彼は（ABIKO氏のこと）誰も気がつかないようなことにこだわりつづけるんです。

他にも、フォースは自分で障害物をよけて進むとかいうのもソフト的にはたいへんでした。



GOD　フォースはたまに変な動きをしますね。

SUM　地形によってはよけてくれないで、はまってしまったりします。プレイヤーのかわりをするようなものですから動きが難しいです。

GOD　ビットも実におもしろい動きをしますね。

SUM　あれもかなり苦労して時間をかけてやりました。ゴムひもをつけているように作ってくれといわれまして。ソフトとしてはかなり難しいことなんで、そんなことをしてもほとんど誰も気がつかないというんで反対したんですけど。

ぜんじ　他の皆さんも、最後に苦労した点などを教えて下さい。



YOSHIGE　キャラクターデザインの時、イメージをつかむのと、それに合わせてデザインを考えるのに苦労しました。

MISACHIN　R−タイプのスタッフの中で唯一の女性メンバーです。データの絵を交換するのに、膨大な量だったのでそれはもう大変でした。

K・H　私がR−タイプのサウンドで苦労したのは新しいFM音源用の作曲、音色エディッタ等の開発用ソフトがなかったということです。ですから、企画から提出された音色が、実際に出してみると違った音色に聞こえる事があるということです。SCRAPさんには、ずいぶんご苦労をかけてしまいました。

ぜんじ　皆さん、ご苦労さまでした。

さすがカプコン！ 迫力の極彩色大画面

虎への道

ムズい！ と思ったよ。確かにムズいけど、やり始めたらこいつはやめられない！ またオサイセン箱のようなゲームをつくりおったか!?

SPY大和

このゲームは、タイプとしては「スパルタンX」みたいな感じのゲームと思えばわかりやすいかな。

場面などが次から次へと変わっていき、そこに応じた敵がどんどん現われてきて、プレイヤーをいっそう楽しませてくれるぞ。プレイしていて、次にはどんな場面でどんな敵が出てくるんだろうと胸をワクワクさせちゃう、そういった感じのゲームなんだ。

というわけで、今回は1面と2面の内容を紹介するとしちゃおうかな。

まずはデモから

ゲームをスタートするとデモが始まる。

楽しく遊んでいる（ただボーっとしているだけのようにも見えるが）子供達が龍拳王の手下達にさらわれていってしまう。

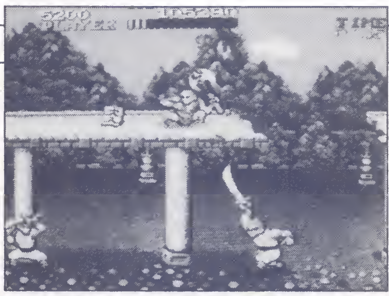
そして、李王は老師から命じられ、さらわれた子供達を救うべく龍拳王の城を目指すのであった。



ほら、ボ〜っとしてるからさらわれちゃった。

1面

最初の方は当然ザコキャラ



おや？ 大入袋だ。

1面が始まって進んで行くとザコが襲いかかってくる。プレイヤーは最初にもっていた武器「鎖鎌」を使い、こいつらを迎え撃つんだ。

ザコと思ってなめてかかると、すぐにライフゲージをボロボロ減らすはめになるから注意しようぜ。鎖鎌は見ためより当たり判定が大きいようなので、ちょっと離れているかなというような感じでも、だいたい当たってくれるよ。とにかく武器を振り回せ！

途中にある高い所もジャンプボタンを押しっぱなしにして、高いジャンプをすれば、飛び乗ることができるよ。

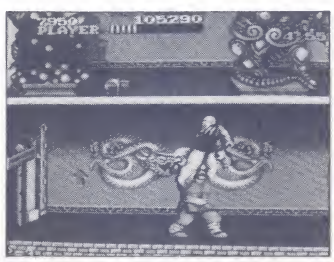
敵が、たまにひょうたんのようなアイテムを出してくれるが、これはライフゲージに関係するアイテムなんだ。

★赤ひょうたん…ライフゲージを満たんにしてくれる。

★青ひょうたん…ライフゲージを少し回復させてくれる。

★逆さひょうたん…ライフゲージが少し減らされる。

館の中は…



うげっ、つかまっちゃった。

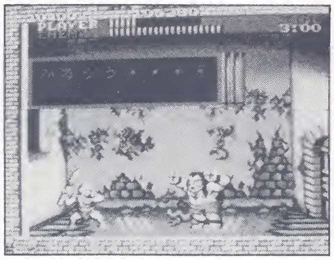
館の中へ入ると大男トーガンが現われる。うかつに近づくと、すかさず捕まって放り投げられてしまう。痛えんだな、これが。だから間合いは離れ目にしておいて、ひたすら武器を振り回そう。

館の中の移動は、↑印の方向へ進みましょう。階の違う所へは階段を使うかジャンプを使用するんだ。ただし、着地位置に敵がいたり障害物があると飛び移ることはできないよ。又、階段はレバーの上下で登り下りすることができる。

大男の部屋を越えると

今度は俵が転がって来る部屋にたどりつくわけだ。俵男が次から次へと俵を転がして来て、李王にダメージを与えようとする。俵男は、やっつけても後からまた現われるのできりがないよ。
　俵を飛び越すタイミングが慣れるまでムズいかもしれないけど（ジャンプしすぎて頭ぶつけるしね）がんばろうね。

中間ボス "野獣ガイラ"

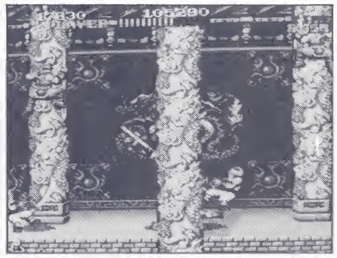


なんなんだ、お前は。

　次の部屋には、中間ボスのガイラが待っている。こいつは壁や天井を走り回り、突進してきて李王にダメージを与える。天井から飛び降りて来て攻撃して来ることもあるので注意しよう。
　理想の攻撃としては、ぶつかる寸前に攻撃しつつジャンプしてよけるのがいいんだけど、うまくいくかどうかは君の腕しだいだね。

1面はまだ続くヨ

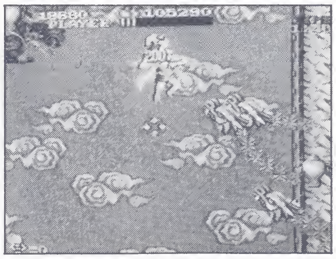
　中間ボスが終わると、またザコとの戦いになる。今度は槍をもった敵も現れるぞ。柱をゴキブリのようにカサカサと動き回り槍を投げて来る。



槍に注意だ。

ジャンプしてやっつければいいだけの話だが、耐久力を持つ敵（といっても実はたったの2発）なのでお忘れなく。

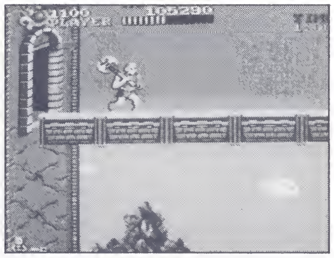
空中をふんわりフワフワ



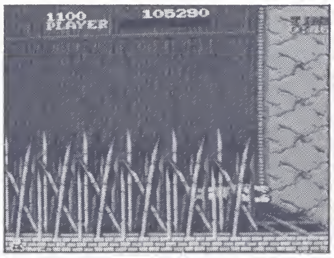
下からのぞくな、エッチ!!

　次の部屋へ入ると、天女の衣をまとって空中を飛べるようになるぞ。この部屋の出口は上の方にあって、そこまで飛んで行かねばならない。
　この部屋の敵は龍の化物で、最初は上から化物が降ってきて、それが龍に変身して李王に襲いかかってくるんだ。もちろん、その龍はやっつけることはできるけれど、相手にしないでどんどん上を目指した方がいいみたいだよ。

うまく渡れるかな?



お、敵がいないけど。

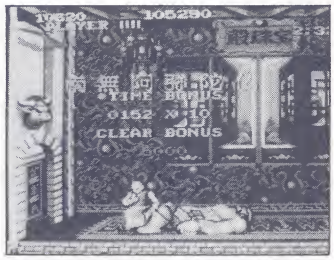


と、油断するとこうなるのね。いてーよー。

　龍の部屋を越えると、いくつもつながっているような橋がある。李王が乗ると崩れ出すので、タイミングよくジャンプしていって渡るしかないんだな。
　タイミングをしくじったりして渡りそこねると、そこには竹槍が待ち構えているんだ。竹槍に突きささると、一発で死んでしまうから気合いをいれて渡ろう。

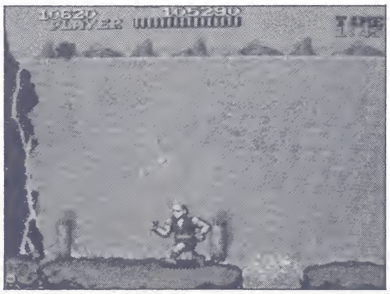
クリアボス "巨漢の不動"

　いよいよ1面のラスト。巨漢の不動との対決だ。パンチ攻撃とボディプレスで攻撃しかけて来る。
　こいつは、部屋のはしっこでしゃがんでひたすら連打して相手に攻撃させないようにしたら、いちおうやっつけることが出来た。本当の簡単な方法は、まだよくわからないんだよね。自分で研究してもらうしかないかな。



法〜。拝みの松吾郎かっつうの。

第一修行

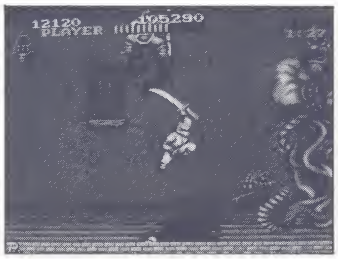


あらよっと。

　1面をクリアすると第一修行が待っている。滝から流れて来る丸太をよけながら、向こう岸にいる老師の所までいくんだ。
　成功したらライフゲージを4つ増やしてもらえるぞ。失敗すると、次の修行に持ち越されてしまうので、注意が必要だね。

2面

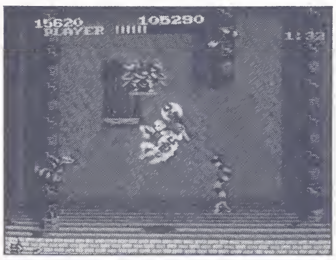
やっぱしザコからだ



落とし穴に落ちた。ハゲが目立つ。

　2面がスタートすると、やはりザコキャラが襲いかかって来る。館の中へ入ると槍を投げてくるやつも加わって攻撃がきつくなってくるぞ。右へ進むと階段があるので、すぐに登ってしまおう。

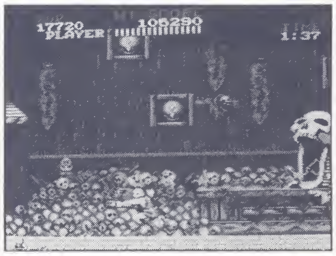
ヘビがニョロニョロ



重たいヘビはヘビーってか。

　上の階へ行くと柱づたいにヘビがニョロニョロとせまって来るぞ。床をはって来る奴もいれば、柱にまきついていて口から何かをはいて来る奴もいる。
　床をはって来る奴は、しゃがんで武器でやっつけられるので、確実にやっつけて進もう。ヘビといっしょにゾンビのような敵も出て来るけれど、特に問題はないでしょう。

恐怖のシャレコウベ

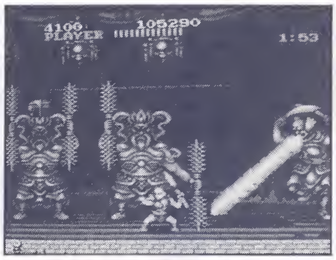


うぎゃ〜、吸いこまれる。

　次の部屋へ行くと、白骨で床がうもれている。そして、そこにキョンシーみたいな敵が飛んで来るんだ。まあこいつはあまり問題はないんだ。
　少し進むと大きなシャレコウベがで〜んとのっかっている。こいつが、けっこう厄介なわけだ。大きな口をあけて、吸いこんで食べてしまおうとするのだ。タイミングよくジャンプして吸いこみを避けよう。
　こいつの頭には乗ることが

できるけれど、口をあけている時は、そのまま食べられちゃうので注意しよう。

からくりも攻撃してくる

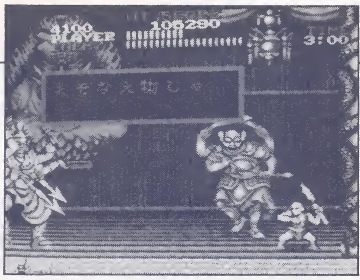


と〜りゃんせーと〜りゃんせ〜。

次の部屋へ来ると銅像がたくさん並んでいる。

最初の銅像は、李王がいると火をはいてきて李王にダメージを与えようとするんだ。又、その先の、ずらっと並んでいる銅像の方は、金棒を上下に動かして李王の進行を妨げようとする。金棒の上下のタイミングを見ながら先へ進もう。

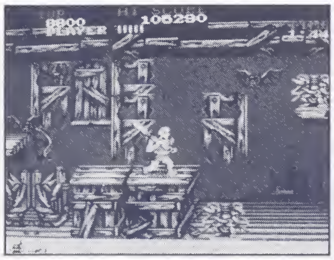
中間ボス〝魔像アシュラ〟



いくらハゲてるからってまんじゅうとまちがえるなボケ!

ここで中間ボス〝アシュラ〟が出現します。観音様みたいな感じをした敵だ。こいつの槍攻撃が痛い痛い。くらうのを覚悟でひたすら連打だ。そうすれば、無敵時間を利用したりしているうちに勝てるぞ。(もっといいやり方があるに違いないが。)

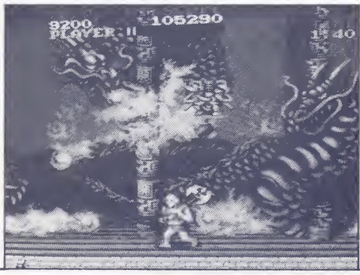
こうもりがバサバサ



こうもりが不気味だよ。

次に待っていたのは、こうもりの部屋。こうもりの群れが李王を襲う。武器を振り回して逃げきろう。この面には、全滅のアイテムも出ると思ったよ。

今度は龍のからくり



あっちっちだよ〜。

この部屋には、壁に龍のつくり物があって、その龍の口から青い火の玉が吐き出されて来る。

あまり簡単とは言える物じゃないんだけれど、ボコボコくらっていると、すぐにライフゲージがなくなっちゃうから気を付けようぜ。火の玉をよく見てよけることが肝心だ。やけくそになったりしてはダメだよ。

くも地獄だ



障害物競争じゃないよ。

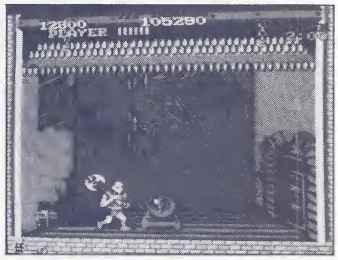
さて、次の部屋はというと、いきなりくもの巣が張りめぐらされているではないか。そして、そこには巨大なくもがガサガサと。いきなり李王にネットをかけてきて身動きをとれないようにするぞ。そうしたら、すかさずレバーをガチャガチャと振ってネットを振りほどこう。

知らなきゃそれまでだ

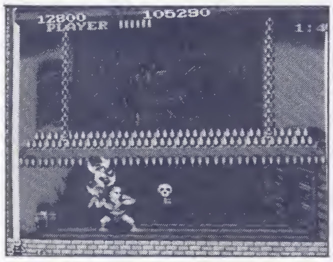
この部屋に入ってあれあれっ?って思っちゃう人がいると思う。そう思ってるうちに、間に合わずに死んでしまうんだな、これが。

この部屋に入ったら、すか

虎への道



ん? なにこれ!?



あれま、もう間に合いましぇ〜ん!!

さず中央の水晶のような物の中に入っているカギを取り出すべく、ひたすら水晶を連打する。水晶を壊したらすぐにカギを取って扉へ向かえ! なかなかシビアだぞう。

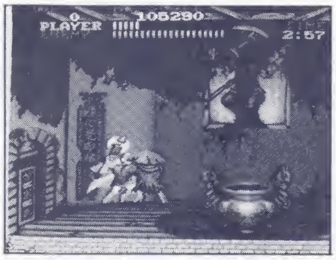
クリアボス〝幻魔幽霊坊〟

この面のボスとは空中戦を演じることになる。天女の衣を着て空中で闘うんだ。

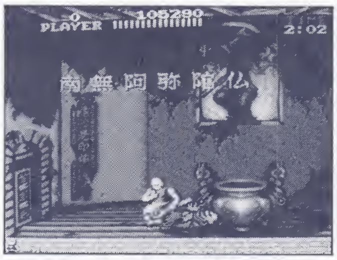
こいつは、ダメージを与えてやると姿を消して別の所へ現れる。現われると、空中でくるくると部屋の中で回りだす。現れた瞬間をねらうのもいいし、回っているところをタイミングを見て攻撃するもよしだ。



生気じゃなくシェーキでも吸っとれ!



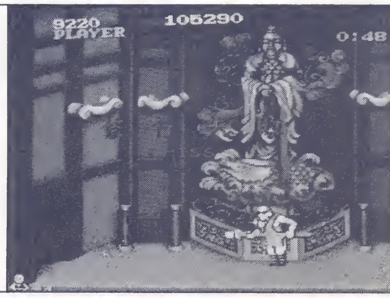
ぶちゅ〜っ! 熱いキッスだ。おえ〜っ!!



法〜。(くどいっつうの)

ところが、頭に来ることに、どんなにこっちが有利であっても、つかまっちゃうと一発死にしてしまうんだ。あと一撃というときにつかまったりすると、ものすごく頭に来るよ。かなり慎重にならなければいけないぞ。

第二修行



くそー。修行失敗だ。

今度はどんな修行かというと、館の中で修行僧50人をすべて倒すんだ。左右から修行僧がどんどん襲いかかって来るので、どんどんやっつければいいんだ。(イー○ル○ンフーのフィー○ルみたいな感じといえばわかるでしょ。)

ただ、最後の4、5人くらいになると、かたまってくるので十分に注意しておこう。

成功すれば、第一修行が成功していれば最高の武器虎気功をもらうことが出来ます。この武器は修行を越えないと手に入らない武器なんだ。

手応えありだ

ゲームセンターに出回るころには、どのくらい変わるかわからないけれど、とにかく手応えを感じたゲームだった。ムズいけれど、もう1回もう1回って、何度も挑戦したくなるような感じだよ。

やっぱみんなもやるしかない! やってみるしかない!!

11月発売　(SPY大和)

©タイトー

エイ・エム ショー

山河悠理

フル・スロットル



タイトル

タイトーの体感ドライブゲーム「フル・スロットル」。君の近くのゲームセンターには入荷したかな？

ステージは全5面

敵車は6種

ゲームの設定だけど、街道レースなのである。時間内にチェックポイントに着けば次のステージに進める。タイムが0になるか、ゴールインすればゲームオーバー。

ステージは全5面で構成されていて、各ステージにはそれぞれ特色があり、次のようになっている。

■ステージ1…直線の多い加速コース。

■ステージ2…アップダウンの続く山岳コース。

■ステージ3…トンネルの多いコース。

■ステージ4…鉄橋(アーチ)の多いコース。

■ステージ5…ステージ1〜4までのミックス。

次に、ニトロシステムだが、1回の使用で5秒間効力を発揮する。1ステージ内で使用できるニトロの数は3回。使い方は、シフトレバーに付いているボタンを押すことによって使用できる。

ステージをクリアすれば、ニトロの数も3回に戻るが、前の面に残っているニトロはプラスされない。

ステージクリアすると、そこまでの残りタイムとニトロの数がボーナス点になる。

走行については、コース外を走ると減速される。下り坂になると加速され、上り坂は減速される。

また、上り坂の頂点を越える時にスピードが速いとジャンプする。ジャンプ中は操作は効かないので注意。

クラッシュは、大クラッシュとスピンに分類される。ぶつかる角度や速度や当たり所によって大クラッシュになったり、スピンになったりするんだ。スピンの時には、シフトダウンやカウンターステアで立て直すこともできる。

敵車は、画面中に於ける最大数は2〜4台。スタート時は2台でステージが進むにつれて増える。

敵車は全6種類。

①…ハードトップ・グランドツアラー
②…クーペタイプ・スポーツカー
③…2ボックスカー
④…ワゴン
⑤…4WDピックアップ
⑥…トレーラー

プレイしてニトロパワーの爽快感を味わおう。F−1を越えるスピード感を体験できるぞ。

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

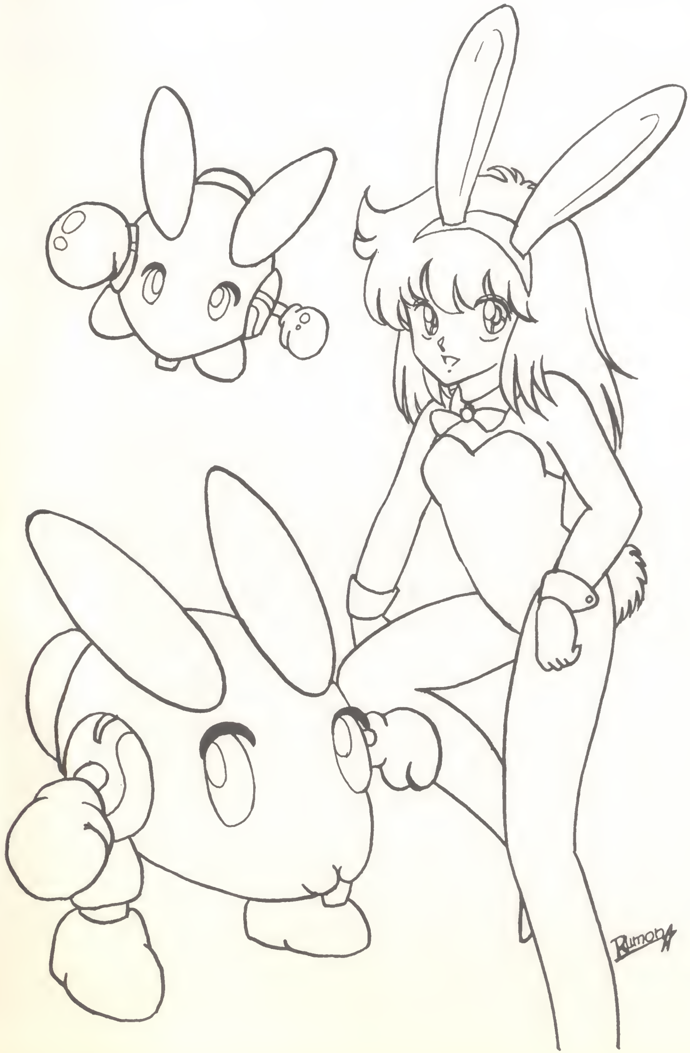
ゲーメスト編集部

「彩色コンクール」係

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	

なんだかゲームを無視してしまったぬり絵です。簡単だけど、その分、他の人と差をつけるのが難しいぞ。うさぎはラビオ・レプスだ。

キリトリ線



キリトリ線

キリトリ線

◆GAMEST 秋だ！デリ〜シャスプレゼント◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で65ページの賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：ゲーメストのＶＧＭコーナーに望むこと。
①今、１番知りたいＶＧＭの情報はどんなことですか？

②ゲーメストのＶＧＭコーナーで取り上げてほしいことは何ですか？
イ、ニューゲームのＶＧＭの分析　ロ、ヒットゲームのＶＧＭについて　ハ、ＯＬＤゲームのＶＧＭについて　ニ、ＶＧＭレコード情報　ホ、ヒットＶＧＭの制作者インタビュー　ヘ、ゲームビデオ紹介

Ⓖ：ＣＤプレイヤーを持ってますか？
①持っている　②持っていない

Ⓗ：ＣＤプレイヤーを購入する予定はありますか？
①ある　②ない

Ⓘ：レコードを購入する場合、ＣＤとＬＰではどちらを購入しますか？
①ＣＤ　②ＬＰ

Ⓙ：ゲーム業界で今年印象に残ったニュースを１つ上げて下さい。



やったぜ501㎞/h。



ジャンプをしている。よくみないとわからない。

攻略&必勝テクニック

これから、ゲームをやる上での数々のテクニックを説明しよう。

●グリップ走行に頼るな、ドリフト走行を使え

コーナーに進入する時はノーズを一旦アウト側に振ってからインに切り込んで行き、積極的にドリフトさせよう。そうすれば、テールがあまり流されずにすむぞ。これは前号にも図で説明してあります。

●カウンターステアを使え

コーナーリング中にアウトにはらんだ時、カウンター(逆ハンドル)を当てると車体を立て直すことができるぞ。

●敵車をうまく誘導しろ

敵車は、プレイヤーと同じ車線に出現するので敵車をコントロールすることが可能だ。直線では、常に動いていればいきなり激突することはないはずだ。

●ブレーキを使え

タイトコーナーを曲がる時やダメだと思ったら、即座にブレーキングしたほうが身のためである。

●アウト・イン・アウトを使え

先ほどのドリフト走行もいいけど、アウト・イン・アウトでコーナーをまわれば、コース外に出されることが少なくなるぞ。

時速500㎞への道

さて、このゲームをやるからには、最高のスピード感を味わわなくてはいけない!!

そこで、時速500㎞への手引きをしましょう。

●スタート地点から

まず、ギアをローからハイに変えて、タコメーター(画面左上のメーター。スピードメーターの上)が黄色の所にきたらニトロボタンを連打。ポイントは、ニトロがきれると、とたんにスピードダウンするので、ニトロとニトロの間を短くすること。それと、右のカーブが3回あるので忘れないように。さらに、敵車の誘導もしっかりとやっておこう。

とまあ、こんなところだが時速500㎞への挑戦、君は受けて立つか!?

●ニトロをうまく生かせ

ニトロを連続使用すると最高速は時速500㎞近くまで達する。また、クラッシュよりの復帰時に使用すると、すばやく最高速に戻せる。初心者はクラッシュした時のことを考えて、ニトロは使わないこと。使う時はクラッシュした時のみにしよう。



看板めぐりその1、プランプポップ。



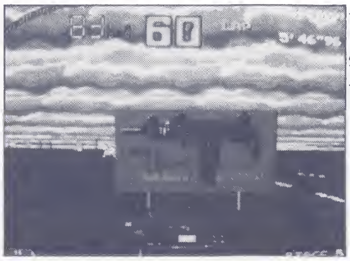
オペレーションウルフ。



その3、マンハッタンヴァイス。マイアミヴァイスのパロディ!?



その4、Hiromikiレーシング。このゲームの担当者の所属のチームです。



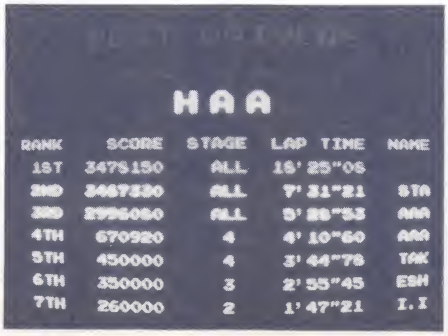
私はガンマニアではないのでわかりません。



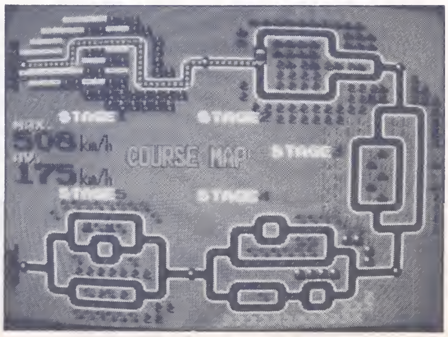
大クラッシュの連続シーン。背景の違いはかんべんして…。



ゴールインしてのエンディングの一部。



ネーム入れ。普通の設定では絶対出せないタイムだ!!



MAXスピードが500㎞/hとはやるじゃない。

魔獣の王国

©コナミ

SPY大和

5面から最終面…魔王を倒せ!!

しっかりとプレイしたかな。今回は5面から最終面までの実践的な…つまり、ぜーったい役に立つ攻略アドバイスだ。感動のエンディングを目指してGO!
装備についてのアドバイスもしておいたぞ。

装備のそろえ方 ずばりアドバイス

まず最初に、装備はどんな感じでそろえたらいいのかを説明してみよう。(あくまでも一例ということで。)

最初にパワーカプセルを取ったらすぐSPEEDを取るか、次まで待ってダイナマイトを取ることにしよう。この2つの装備なら、すぐにそろえられるからつけておきたい。

次はやはりシールドですかな。攻撃力を上げるよりも防御力を上げた方がいいと思うので。別に武器はパワーアップさせてなくても、十分に敵をやっつけられるから、後まわしにしてもいいでしょう。(でも、やっぱりドラゴンまでにはパワーアップしておきたいけどね。)

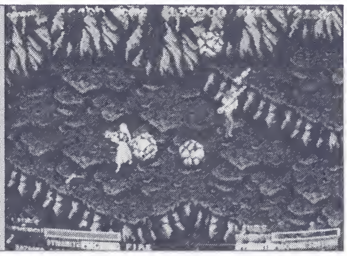
最後には、武器。やはりレーザーが一番使えると思うけど。ファイア、ショットガン、バズーカなどは連射ができないし、マシンガンではショットパワーに物足りなさを感じるしね。

このパターン以外にも、自分独自のパターンを作るのもいいと思うよ。

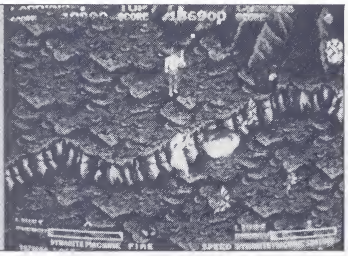
5面 JOPLIN

広々としたジャングルステージ。特に特徴のない面なんだね。さっさとカギを取ってクリアしてしまおう。

6面 KALAMAZOO



岩の怪人がゴロゴロ。実体化しないとやっつけられない。



火山弾に気を付けろ!

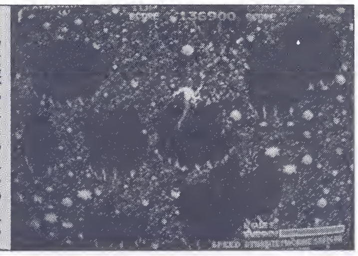
大きな火山がある面だ。噴火して噴石を飛び散らして来る。これに当たると、ものすごいダメージがあるので注意しよう。

段々になっているので、上の段に上がるにはジャンプしなければ行けないようになっている。

又、こうもりがたかって来てうっとうしいが、ダイナマイトを持っていれば、逃げながら近づいてくるこうもりを爆風で簡単にやっつけることができるぞ。食いつかれたら、レバーをガチャガチャやって、振りほどかないと、エネルギーをどんどん吸いとられちゃうよ。

カギが火山の右にあったりすると、とてもめんどうくさいだけでなく、やられやすい。運が悪かったと思うしかない

7面 PACIFICA



こんな狭いところにうっとうしいっつーの!

溶岩の上に浮遊岩板がゆらゆらと動いている。その上を飛び渡っていくんだ。

溶岩に落ちてしまうと一発で死ぬので、残機を減らしてしまいがちな面だ。カギがこっちの岸か向こうの岸にあればまだ楽なのだが、途中の岩板の上にあったりすると、自分の決めていたコースを使えなかったりするので、とてもめんどうだ。

岩板をギリギリから無理して飛ぼうとして、足を踏みはずしたりしないように!気を付けないとアッという間に残機がなくなっちゃうよ。飛べる距離をよく頭に入れて操作しようね。

8面 KELARGO



ちゅうちゅう。ねずみがちゅう。

大きな舌のような型の岩板地帯。大ねずみが群らがって来る。気持ち悪いけど、別に難しいわけじゃない。この面も簡単にクリアできると思うよ。

9面 LAROUX

川の上に立っている橋のステージだ。この面からマップの表示はされなくなってしまう。自力でカギや扉を見つけなければならないんだな。

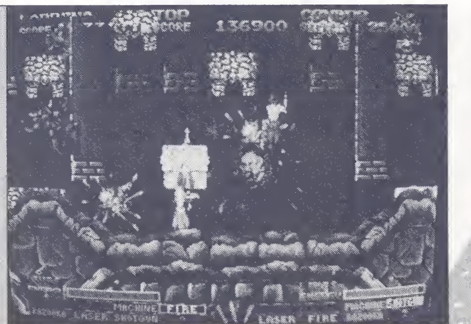
といっても、この面は橋が続いている通りに進んで行けばいいだけなので、迷うことはないでしょう。

敵はこうもりだけ。SPEEDで振り切るもよし、ダイナマイトがあればやっつけながら進むもよしだね。



あっ全滅アイテムだ。

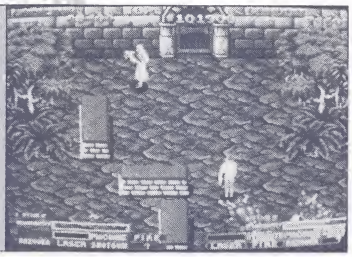
10面 METROPOLIS



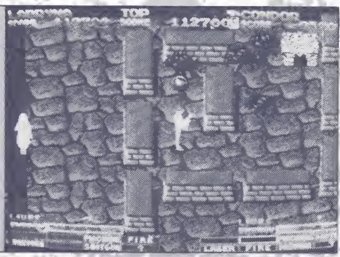
出口はどこでっしゃろ—?

城壁のステージ。とても広くて迷いやすい。マップが出ないのでめんどうだが、やっ

ぱり自分で探すしかないんだな、これが。
　多数のEXITがあるが、城内部へ進めるのは、そのうちのひとつだけである。違うEXITに入ると別のEXITから出てしまうよ。
　次の面へ早く進むこつとしては、一度かかわったEXITには入らなければいいんですな（あたり前だっつーの！）。しかし、これを利用して点数かせぎをするということも…。いや、コナミのこのだから、なにかがあるかも。

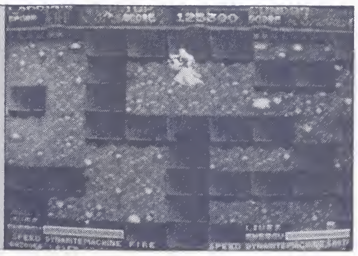

とりあえず、この出口に入ってみましょう。

11面 ESSES


くもがうじゃうじゃ。全滅アイテムでいっきにやっつけろ！

12面 ZARGOT

いよいよ城の中へ突入！城の番兵ガイコツ戦士が地面から生えてきて、プレイヤーに襲いかかる。又、ジェネレーターからはクモがうじゃらうじゃら…。（う〜、気持ち悪いよー。）
　城内の面は広くないので、カギや扉の位置にはあまり迷うことはないと思うよ。


華麗にジャンプ！　沈むのは怖いよ。

溶岩の上にウレタンマットのような床が浮いている。プレイヤーが乗ったままでいると沈んでいってしまう。どんどん移動しないと死んでしまうぞ。
　この面もとっても死にやすい面なんだ。どこからどうやって飛べるかを頭に入れておくしかないな。

13面 VEDA

移動カベがたくさんある。移動カベと移動カベのすき間を、タイミングよくすり抜けて行かなければ、行けないよ。ぶつかっただけでもダメージになるから注意しようね。

14面 ENID

武器が空中を飛んで攻撃してくる。やっつけることが難しいので困難だ。よけるといっても、狭くてなかなかそう簡単にはよけられないんだな。ひたすらジェネレーターを壊しつつEXITまで突っ走るしかないぞ！

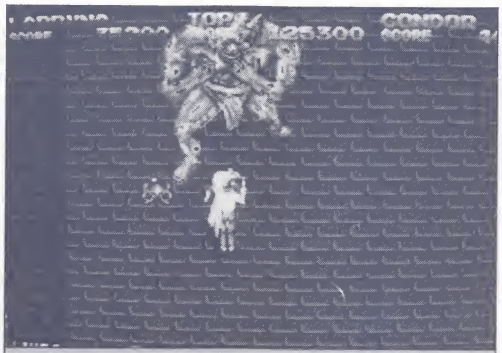
ドラゴン DRAGON

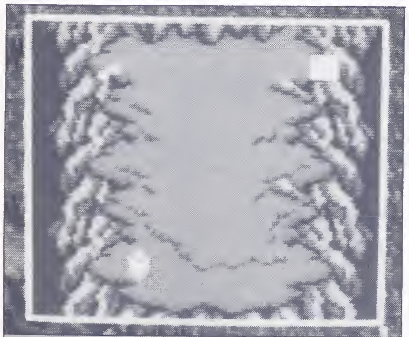
何面かおきにドラゴンのステージが来るようになっている。（METROPOLISの面を続けてもEXITに入った数はカウントされるので。ねばっていてもドラゴンとぶつかるようになっている。）
　双頭の巨大なドラゴンが口から火をはいてくる。この火をうまくかわしつつ、ドラゴンの頭をねらうべし。これが慣れるまでがけっこうつらいんですな。首を1つづつ確実に落としていくのが無難と思われるよ。
　こいつをやっつけないと次に進むことはできないぞ！

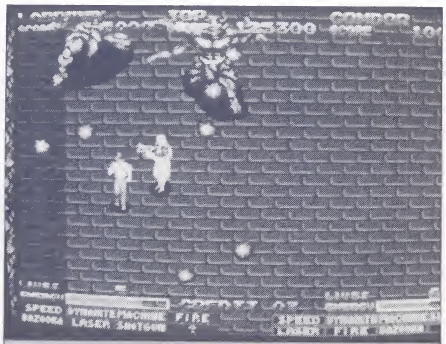
最終面 BUNDRA

柱が倒れてきて、プレイヤーにダメージを与えようとする。数多くのアシュラがいて、最初は像の姿をしていてプレイヤーが近づくと動き出して襲って来る。同時に、弾もボロボロ出して来るので注意しましょう。耐久力はそんなにないので、特に難しいわけでもないようだね。
　かなり上の方に進むと魔王を守る牛人間が登場する。こいつはとてつもなく耐久力があるので、まともに闘うと、ものすごく手こずる。なるべくなら（いや、ぜったいいか


出口まで無事にたどりつけるかな。


魔王の最後！　この後2人は…。


2面(MATIGU)

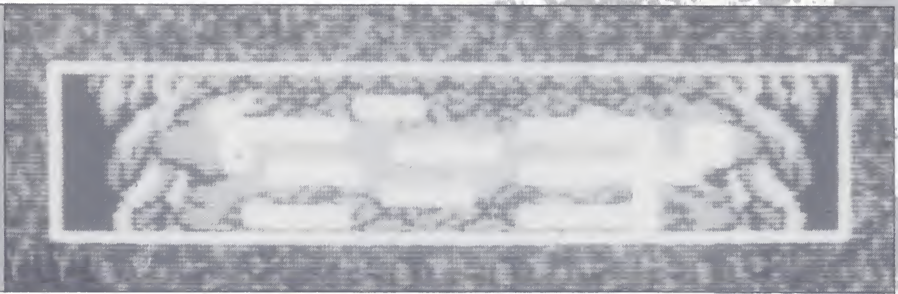

アシュラがせめて来た。男が先に逃げちゃだめでしょーが。

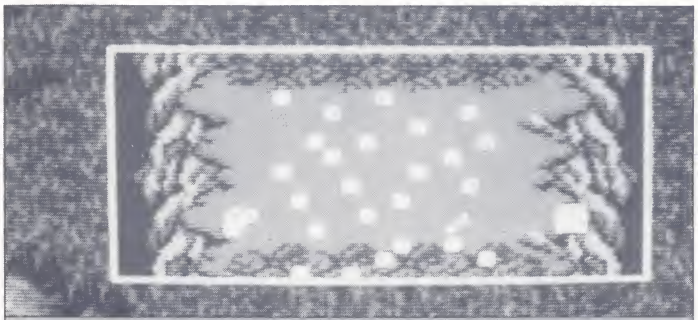

1面(MERCEDIA)

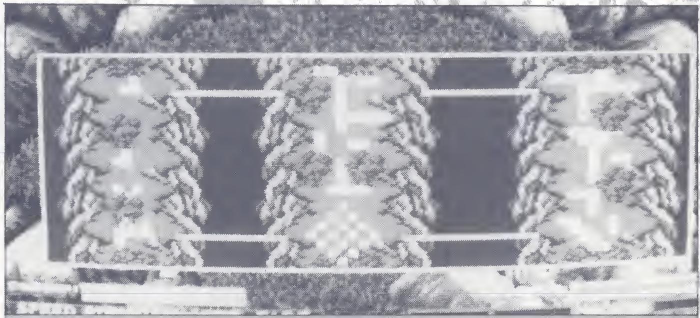
な?)避けたいな。
そこで、さらに上へ進むといよいよ魔王が待っている。魔王の攻略は…。これは自分たちで考えた方がいいかもしれないな。その方が魔王までいく意欲がでるというものだね。

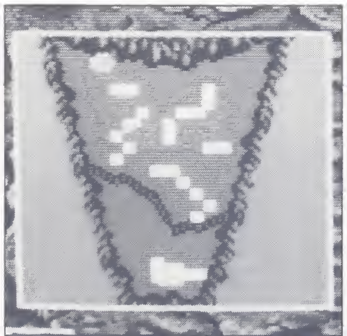
魔王をやっつけると、すばらしいBGMが流れ、感動のエンディングを見ることが出来るぞ〜。

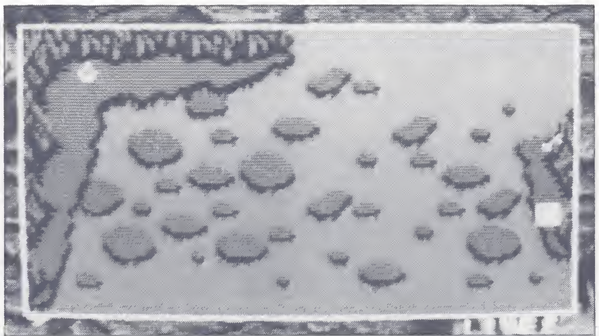
というわけで、皆さんも感動のエンディングを目指してがんばってちょうだいね。

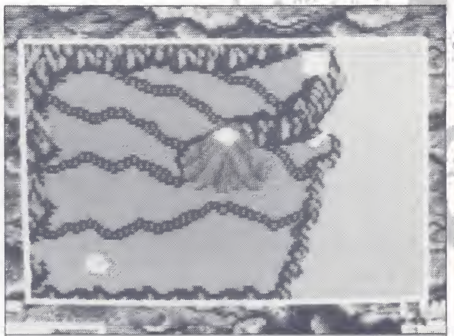

3面(EYBENS)


5面(JOPLIN)


4面(NICOLIA)


8面(KELARGO)


7面(PACIFICA)


6面(KALAMAZOO)

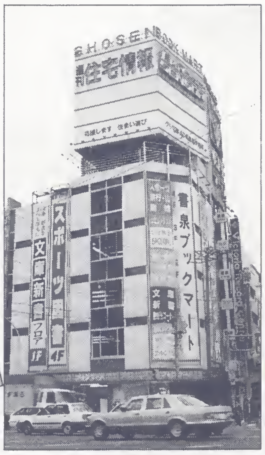
創刊号 〜 No.6(1987年3月号)とNo.8・No.9も品切れです。

ゲーメスト・バックナンバーをちゃ〜んと揃えている店

●東京 神田神保町 **書泉ブックマート**

●仙台市 中央通り **宝文堂**





東京⬍仙台間、といっても現在のところ、東京・神田神保町と仙台・中央通りの2ヵ所に、ゲーメストのバックナンバーをバッチリと揃えてくれている、素敵な書店さんがあるので紹介しよう。

★書泉ブックマート
(住)千代田区神田神保町1—21
☎(03)294—0011
駿河台の交差点、すずらん通りの入口にある4階建ての大きな本屋さんだから、すぐ分かるよ。雑誌売場は地下1階。近くにセガ初のカードシステムの店(ハイテクランド神田)があるよ。

★宝文堂
(住)仙台市中央2丁目4—6
☎(0222)22—4181
ゲームセンターが軒を並べている中央通りにあって、このお店の雑誌担当の又村さんもゲーム大好き人間だよ。

■バックナンバー常備店(書店)募集!!

現在、東京・書泉ブックマート様、仙台・宝文堂様の2店で「ゲーメスト」バックナンバーの常備をお願いしておりますが、好成績をあげております。
他地域での常備店を募集しますので、ご希望の書店様、ご一報下さい。

ブラックドラゴン

6～8面…ついに攻略！

POP小玉

最難関7面のマップつき これならクリアできる！

なに？　楽勝ラクショウだって？確かに君の腕はすばらしい。だけどネ、クリアしたからって、このゲーム終わりとは言えないぞ。かせぎの楽しみもある。じっくりとプレイして欲しい。

ROUND 6

今号では、前号で予告した6～8面の攻略法プラスかせぎについて説明しよう。

ブラックドラゴンも、発売から2カ月ちょっとたったので、すでにクリアした人もかなりいると思うが、そういう人はかせぎについての方を、読んで下さい。

まずは、スタート地点にショップのじいさんがいるので、ウデに自信のある人は耐久力4の鎧あたりを、初めての人は耐久力6の鎧あたりを買うのがいいゾ。

6面の特徴としては、ジャンプをミスすると、一発アウトの場所が多いので、正確なプレイが要求されるゾ。

次に挙げられるのは、この面から登場のレッドウィザードでしょう。こいつはリバースのマジックを使ってくるので、念の為に、余分に薬を買っておくべきだ。

そしてもう一人、この面から登場の敵で、タイガー最大の好敵手、忍者がいる。こいつは、いきなり地中から現れたかと思うと、小型手裏剣、風車手裏剣、必殺抜刀霞切りといった多彩な攻撃をしてきて苦しめられるよーん。

攻略法として、手裏剣は一定量のダメージを与えると、空中で壊せるので、あわてずに攻撃しよう。

ただ、忍者との距離が近い時は、ジャンプでかわすべし。忍者は500又は1000ゼニーを持っているので、倒した方がよい。(安全の上からもネ！)

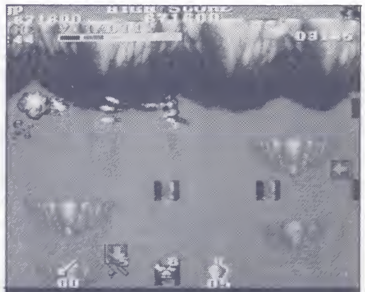
あとダンジョン内部では、ジャンプがシビアな所があるので、気をつけよう。

さて、ボスのレッドドラゴンだけど、3面のブルードラゴンの攻撃にあわせて、ファイアーウォールを使ってくるのだ。

しかし、基本的には3面同様で大丈夫。体当たりを食らう位なら、わざと火に触れて、当たり判定をなくし、その間に反対に逃げてしまおう。



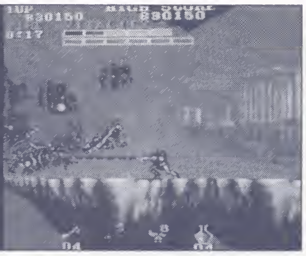
ダッシュの忍者じゃならぬ、抜力霞切りだョーん。


こういう風に撃つのだ。ウッシシシ…。



バウを取ったところ。ウィザードが笑える。

ROUND 7


灰になって、燃え尽きるレッドドラゴンであった。


レッドドラゴンVSタイガー。うがぁー！

このゲームで一番難度が高いのが、この7面と言えよう。それと、かせぐ時も重要な面となる。

難度の高い訳は、ジャンプのシビアな所が多く、レッドウィザード、忍者、レッドアリーマー、キングボーグル等が頻繁に、単独又は混合攻撃してくるところにあるのだ。

ボスまでの道順は、次のページのマップを活用して、自分の一番やりやすいルートを見つけてほしい。

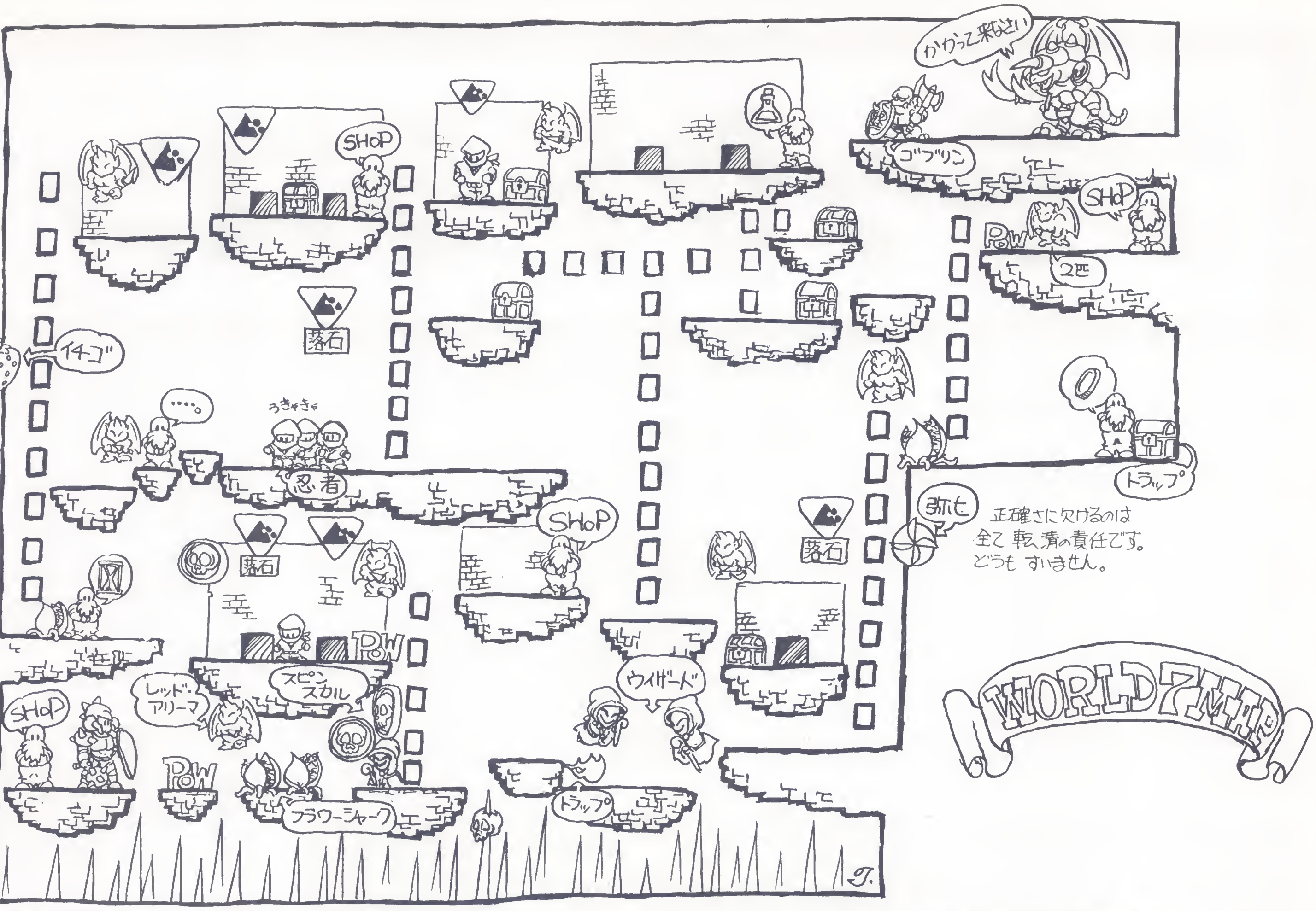

この写真を見ていれば、なにか分かるかも？

ぼくのおすすめは、下段をずっと右に進んで、右端の1UPを取ってから、その上のショップで鎧を買い（もちろん最強の鎧だゾ）、途中の忍者を無視して、最上段に登ったら、忍者をおびき出して倒し、レッドアリーマーをやっつけてしまう、という方法。

どうかな？　とにかく、マップを把握しないうちは、タイムアウトや、ミスしやすくなるので、クリアを心がけてくれ。余裕がでてきたら、全体を回ってみよう。

7面のボスは、ボスキャラの中でも最強といえる。ドラゴンナイトの登場だ。

しかも、5面のヤツよりも耐久力、与えられるダメージ共アップしているので、要注意だ。



5面のドラゴンナイト同様の攻撃でよいのだけど、リバースのマジックを使うので、薬をたっぷり買いましょう。とにかく体当たりは、絶対避けたいものだ。

ROUND 8

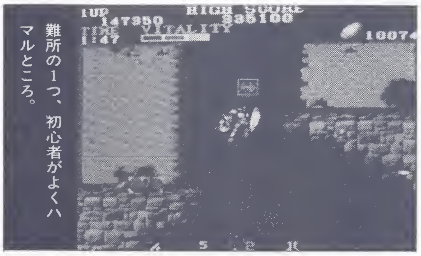
いよいよ最終面になるけども、7面よりもずっと易しいので平気へいき。面の造りも複雑になっていないので、迷うことはないだろう。

でも、忍者で手こずったり、時計が全然でない時は、タイムアウトになるだろう。

クリアだけなら、スタート地点のすぐ近くの柱を上に登っていき、最上段を右へ進めば、ブラックドラゴンまで一直線だゾ。

ただ、スピンスカルのある所の手前と、最後に落ちてくる岩と、スピンスカルの間にでる、忍者はきついので、走り抜けた方がよい。あまりザコにかまわないで進むしかない。

ボスはオーラスのブラックドラゴンとの対決!

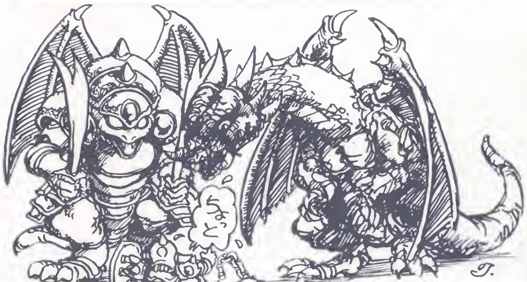


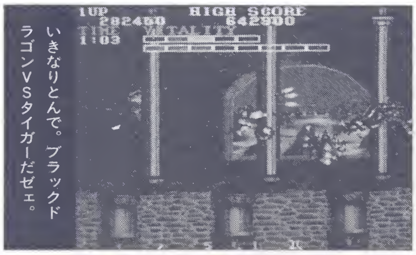
難所の1つ、初心者がよくハマルところ。

攻略のポイントは、6面のレッドドラゴン攻略でも書いたが、体当たりを食らうならわざと火に当たって、1ダメージくらった方がいいということだ。

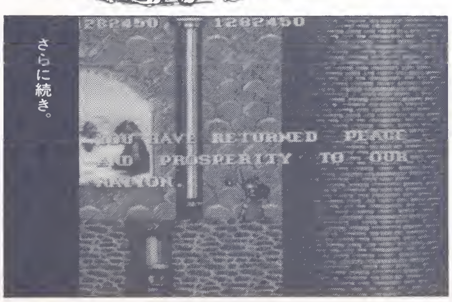
ブラックドラゴンは頭が弱点で、頭以外は当たり判定を取らないのだけど、もし頭に触れると、5ゲージも減ってしまうのだ。とにかく、頭には触れない様にしよう。

見事ブラックドラゴンを倒せば、100万点のボーナスがもらえ、デモとメッセージがでてゲームオーバー。

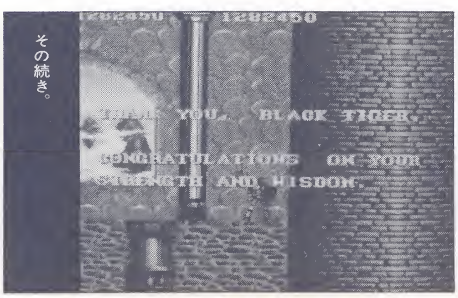




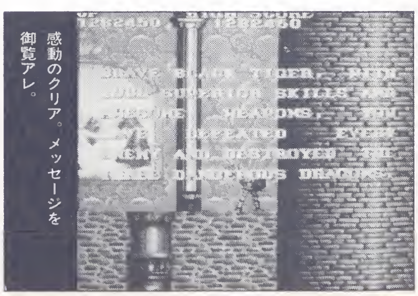
いきなりとんで。ブラックドラゴンVSタイガーだゼェ。



さらに続き。



その続き。

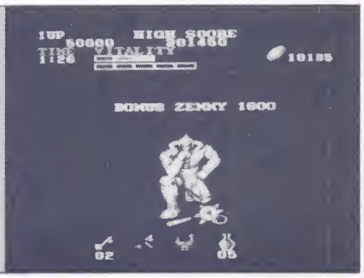

感動のクリア。メッセージを御覧アレ。



見返り美人してる、タイガーの図。



ドリャ！ モーニングスターをふり上げるタイガー。



考える人のタイガーだよー、ってか。



ムムッ!? どっかで見た様な。まっいっかぁー。

かせぎ&お遊びコーナー

教えちゃおう！かせぎの方法

さて、みんなが知りたがるかせぎについて、どっと紹介しちゃおう。

☆岩かせぎ…みんなが一番知りたがるのが、このかせぎでしょうネ。このゲームに出てくる岩ですが、実は壊せる上に、基本的に3万点が入るのだ。

ところで、基本的にと書いたのは、やり方しだいでは、6～30万位までの得点が得られるということ。まあ、そのことは各自で研究してみてくれ。ヒントは、武器を当てる回数プラス、壊す時に当てた数、ということだ。

☆ガイコツかせぎ…みんなが最初にやるのが、このガイコツかせぎだろう。

でも、ただガイコツを撃っているだけではだめなのだ。岩かせぎでも少し触れたけど、ナイフを当てた数に比例して、点数が倍増するのだ。つまり、300点のガイコツだと、ナイフ2本で600点、ナイフ3本で900点になるということだゾ。

やり方は、ガイコツにぴったりくっつく様にして撃てばよいが、少しタイミングがずれると、失敗するので注意しよう。

ハッキリ言って、このゲームのハイスコアは、岩かせぎプラスガイコツかせぎに尽きる！

お遊びについて

このゲームでは、画面が上下左右につながっているのを利用して、オモシロイことができるのだ。

例えば、1面で、段差のある所でレバーをしつこく横に入れると、な、なんとプレイヤーが地面にめり込んでしまうのだ。そしてある場所から、今度は下へ落ちてしまうと、そこはダンジョン内で、しかもBGMが変わらない。他にも、2面でもできるみたい。

いま紹介したのとは少し違って、画面の下段から飛び降りると、画面の最上段の場所にいけるというのもあるゾ。

例を挙げると、7面の下段のスピンスカルが2個ある所の、上に行く柱の下から2番目から、左へ飛び降りてみよう。すると最上段に行けるのだ。7面を全部回るのがイヤな人にはうってつけだと思うよ。

このブラックドラゴンは、カプコンにしては割合難度が低めだから、クリアできる人は沢山いると思うよ。だからって、それだけで終わるゲームじゃない。

今度は、さっき紹介した岩かせぎ等の楽しみもあるのでそっちのほうにチャレンジしてみてはどうかな。

ある意味では、奥の深いゲームなんだ。じっくりとプレイして欲しい。

ワンダープラネット

©データイースト

コミカルだからといってナメてはケガをするぞ。ボスも手強い。全面クリアの道は遠い。だが、君は惑星の世界に旅立つのだ。

敵に奪われた惑星を取り戻すために、主人公は惑星を渡り歩きながらボスを倒していき、最後に悪の元締?を倒すというオハナシ。全部で10面で構成されているコミカル・シューティングゲームだ。

各惑星の地上、空中の敵を倒して進んでいくとボスが出現する。このキャラクターがなかなか凝っていて、攻撃方法も奇抜なので、ぜひとも見てもらいたい。単に弾を撃ってくるというような安易なものではないぞ。

SHOPで買うパワーアップ

このゲームは何といってもパワーアップの種類が多いというのが特徴だ。種類が多いだけに、パワーアップのしかたやその特徴を知ることが大切だろう。

敵を倒すとお金を落としていく。これを回収しておいて、SHOPに入ればパワーアップできるのだ。SHOPに入るには、BOMBで攻撃すれば扉が開くからそこに行けばいい。速くしないと扉が閉まってしまうので注意しよう。

★ENGINE SHOP

まず入らなければいけないのがこれだ。ノーマルの状態では自機のスピードが遅すぎるので、必ず何か買っておこう。

ジェットエンジン・スーパーエンジン・ロケットエンジン・ハイパーエンジンの順に速くなる。スーパーエンジンかロケットエンジンくらいが妥当な速さだろう。ジェットエンジンははっきり言って遅過ぎる。

★MISSILE・SHOP

ミサイルとは空中用の武器のパワーアップだ。9種類あるから、どこで何を使うかが重要。どんどんパワーアップを使っていかないと、とても敵の攻撃に対応できないぞ。



武器の使用できる弾数は、画面上部に表示されるゲージで表されているから、節約することも考えよう。

それでは、それぞれについて説明していこう。

バックファイヤーは、唯一、他の武器と兼用できる。必ず買っておこう。

ワイドビームは、横に広いビームを前方に撃つことができる。8面のボスに有効。

クロスファイヤーは4方向に弾が撃てる。かなり強力だ。

レボルバーは8方向に弾が撃てる。全方向をカバーできる唯一の武器。

ワインダーは保つ時間が長いのが特徴。普通の面でどんどん使っていこう。

サイドアタックは両横にワイドビームが撃てる。

ナインショットは前方の9方向に弾を撃てる。前方へは強力な攻撃力がある。

ホーミングは誘導弾が撃てる。ボスに使うとかなり有効だ。

エクステンダーは前方の6方向に弾を撃てる。意外に使えない。

★BOMB・SHOP

ボムは地上用の武器だ。通常のボムは2連射しかできないが、パワーアップするといろいろな効果を発揮する。

ボムには、弾数の限られているものと、そうでないものがある。弾数に制限のないのは連射ができるようになるのと、3方向にボムが落とせるやつだ。通常はどちらかを買っておこう。

弾数に制限のあるのは一撃必殺弾や貫通して進んでいく弾や地上、空中の全画面にダメージを与えられるスマート弾がある。これは弾消しにも使える究極兵器だ。

★BARRIER・SHOP

ここでは、自機を守るバリアと、EXTRASHIP(要するに自機)を買うことができる。しかし、値段は高いぞ。

バリアには、バリアボール(8個まで装着可能)や前方・後方・全方向バリアと強力なハイパーバリアがある。バリアショップはあまり出てこないので、ケチらずに買っておいたほうがいいかも。

ITEM

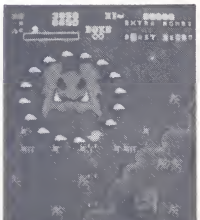
地上のあるターゲットを撃つと出現する。取ると地上攻撃用のカーソルが伸びたり縮んだりするぞ。

アルファベット

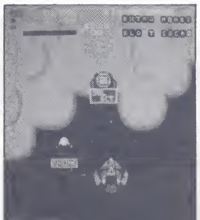
地上のあるターゲットを撃つと出る。EXTRAは1UP、MONEYはコインが1万UP、BLASTは地上攻撃のパワーアップ、SECROはビームが出る。なかなかそろえるのは難しいようだ。

なかなか一筋縄ではいかないこのゲーム、パワーUPさえ理解すれば結構遊べると思うぞ。全面クリアを目指して長い道のりをがんばってみよう。

(ぜんじ)



1面のボス。ノーマルショットで勝負。



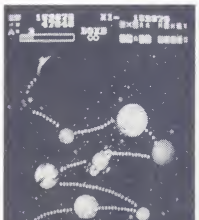
セレクトとエンジンへの入口。



使わないとストックされる。



ミサイルの性能がひと目でわかる。



惑星のマップ。今度は最終面だ。

ライフ・フォース

2人プレイ　攻略法



攻略　さんだぁアーマー

構成　SPY大和



元気ですか。ゲームやってる?
そうそう、むなしく(多分)引退を予告しつつライフ・フォース2人プレイ攻略法を書き送ってくれた、熊本のさんだぁアーマー君、ありがとう。さっそく、2人プレイ攻略、いってみよう!

核心をついてるぜい 熊本からの手紙

毎号楽しく読ませてもらっております。没連の1人、さんだあアーマーです。

毎回毎回つまらん手紙を送っておりましたが、そろそろ受験で引退せねばならんので、これがとりあえず最後の手紙となります。おもしろくないからって、途中でたたまないで下さいね。

何か青プレイヤー側がボロクソに（?）けなされていたので、非常に悲しくなりました。私は青の愛用者なのです。

確かにレーザー、オプションは遠いので、パワーアップが遅いのですが、立ち直りは速いんですよ。

特に、4面ラストで死んだと仮定して下さい。オプションはすべて回収したとすると、スピード2つとレーザーとミサイルを全て装備するのに、赤と青、それぞれ何個ずついると思います？　赤は13、青はたったの8つですよ。（4面のラストっていうのは私が思うに、ライフ・フォースでは一番死にやすい所ではないでしょ～か?）このような利点が青にはあるんです。(Ⓢしかし最初の装備をそろえるまでは鬼ですぞ。)あんまり迫害しないで下さい。

攻略に、文句ば～っかりつける内容になりましたが、丸めて捨てたりしないで下さい。

私はゲーメストに、もっともっと内容の濃い、幅広い攻略をやってほしいのです。仲間内では「ゲーメストの攻略はわかりにくい」との声もあります。

私は「もっと図や写真をふやしたらよいのでは?」と思うのです。特に写真は（コストアップになるが）アニメの動画のような連続写真をのっけてもらえれば、一番良いと思います。一度考えてみて下さい。勝手なことばかり書いてどうもすいませんでした。

（熊本県　さんだあアーマー君）

さんきゅうアーマー いっしょに攻略しよう

といった感じで、2人プレイの攻略法といっしょに、この手紙が同封してありました。

このコーナーは、読者の考えた攻略法を載せようという意図でつくられたコーナーで、読者が攻略に参加するという形をとっています。では、さっそく、さんだあアーマー君の攻略を紹介してみよう。

ライフ・フォース 2人プレイ攻略法

えらそうなタイトルをつけてしまったなあ。ゲーメスト誌上で、2人の時の攻略をあまりやってくんないもんだから、今書いてあるパターンを作るのに少々てこずりました。

これで最後ですから、助けると思って見て（できれば載せて）下さい。

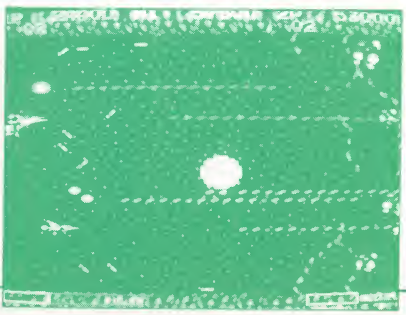
1-1

始まりの編隊は上下に分かれて撃っていればよい。両方とも3個ずつ手に入るので、青はミサイル、赤はレーザーをつけます。次に出てくる1個は青が取ります。

このあと、上下に分かれて（青が下になる）進んでいきます。青の洞くつに入るころには、赤にオプションが1つ、出るころには青にも1つつきます。カプセルは、下を青が取るようにして下さい。

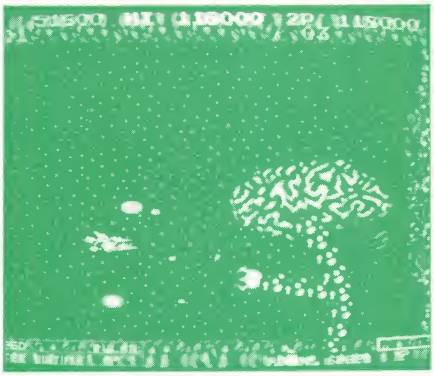
肉ダンゴ地帯では、赤にオプション2つ、青はオプション1つですが、スピードを1つつけて上下に広げて打つとよいです（全滅も可）。

ゴーレムは重なって1人の時のパターンを実行すれば倒せます。



●よし、全滅させちゃおう。

ライフ・フォース



●いっしょに動けば問題ナシね。

アドバイス

ここでⓈからのワンポイントアドバイス。

赤は最初にレーザーにするよりもマルチプルを最初につけ、その後のカプセルは青が取らずに赤が取ってミサイルをつける、とやった方が攻撃しやすくなるよ。又、3周目からは、青は最初にパルスレーザーをとるというパターンもあるよ。

1-2

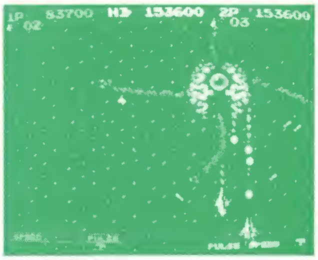
左右に役割を分担して進んでいきます。自分のスコアのサイドにいればよいです。装備はサンダーミューまでに全開（オプション2つ、レーザー、ミサイル、スピード1つ）になります。

攻撃はそうきつくないので、とりたてて書くこともありません。

最後のテトランもどきは、オプションが少ないので倒しにくいですが、一応倒せます。



●両方に分かれて攻撃！



●オプション2つずつじゃ、やっぱ辛いよ。

まず、図1のようなポジションにいて、赤が弾を引き付けます。青は1人の時と同じように、オプションを縦に並べて2回り目でハッチをすべて壊します。そして3回り目でコアを攻撃します。このとき、赤は青が動きやすいように弾を誘導して下さい。

この点は、2人で話し合ってもらわなければどうしようもありません。（個人差有り）

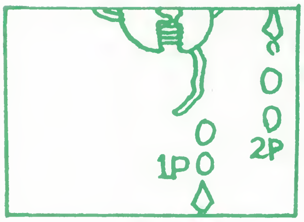


図1

アドバイス

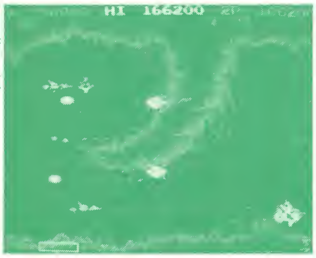
ここでⓈからのワンポイントアドバイス。

オプションは2つずつにするよりも、青は1つで、赤は3つつける。というようにした方が、いろいろと役にたつよ。

赤は、オプションの装備をするのに必要なカプセルの数が少なくてすむこと、敵からねらわれやすいということ（敵が集中する分攻撃力を強くしたいんだ）、テトランをやっつけやすいことなどがあげられるね。

又、3周目以降は最後の編隊で、赤にシールドをつけたい。

1-3



●上下に分かれりゃ敵なしだ。

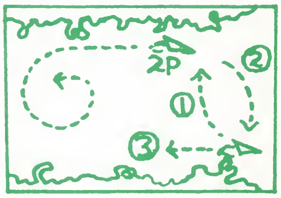


図2

初めの編隊で一方はパルスレーザーにします（理由はゲーメスト9月号を見てネ）。水郷地帯に入ったら、上下それぞれのサイドに分かれて安全地帯へ入ります。オプションは、前におくなり上下におくなり好きにしてけっこうです。下からの連続が出たら、あとは1人の時と同じです。

ドラゴンは、まず、図2のようにわかれて、赤が後ろの方でドラゴンを巻きます。巻くと同時に、今度は青に攻撃をかけてくるので、青はあらかじめ①の軌道を通って上に行き、ドラゴンの頭を②の軌道を通って誘導して下さい。下にきたら、あとはゆっくりと後ろに下がって、倒します。後ろにきて、上にあがりきったら死んでいるハズです。



●赤がひきつけ青が撃つ！

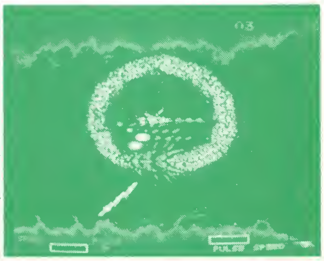
アドバイス

ここでⓈからのワンポイントアドバイス。

パルスをつける場合は、当然シールドをつけていない方が装備するようにしよう。

シールドについて注意することは、1つ目と4つ目しか弾を吸ってくれないことだ。だから片方が持っている時、シールドを取っても実は役にたたないから、かえって2つ目以降はつけない方がいいんだ。

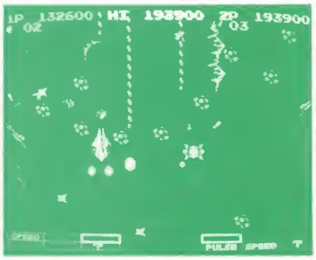
ドラゴンは、せっかく赤青両機が重なれるのだから、なかよく囲まれた方がいいかもしれないよ。3周目からは、イヤでもそうしなければならないだろうしね。でも、よく考えたパターンだなと思うよ。



●2人ともまかれた方がめんどくさくないね。

1-4

この面も2面と同じで、1人の時とそんなにかわりません。割れるイン石地帯の最後のダッカーは、赤に弾がいくことを利用して、赤は右で弾を引きつけて、青がやっつけるというようにするとよいでしょう。



●重なれるのは実は大きいことなのだ。

この面で一番やっかいなのはラストのボスが出すクリスタルボール。このボールも赤のみを狙ってくるのを利用し、うまく誘導してからコアの入口へ逃げこんで下さい。

ここで重要なのは、赤は絶対に死んではならないということ。ここで死ぬと、立ち直りが非常に遅いので5面がかなりつらくなります。

アドバイス

ここでⓈからのワンポイントアドバイス。

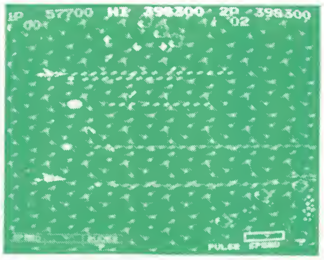
要するに、ブルーボールは赤を狙って飛ばされるので、赤が1人の時と同じ動きをしていればいいんだね。青は最初から安全な場所にいておけば逃げるのも楽勝という所だね。

ライフ・フォース

15

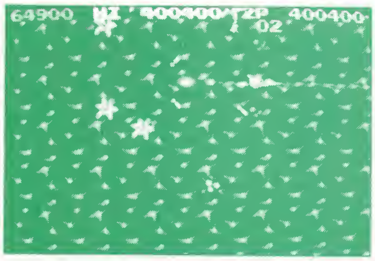
ここでの最低装備は、オプションX2、スピードX2、レーザー。イン石(あ、細胞か)に入るころには両方ともそろっているでしょう。

編隊は上下に分かれて倒しますが、上の編隊を絶対撃ち逃さないようにして下さい。編隊は、撃ち逃さないことに注意すれば抜けることができます。

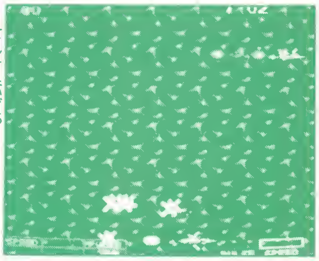


またも上下に分かれての攻撃。

ザブⅡは、最初の2回が青に、残り4回は赤に群がります。



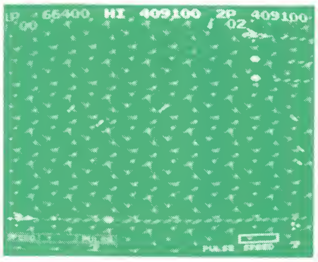
●まずは青、



●そして赤だ。

最後のベルベルムもどきは青が下、赤が上でオプションを並べて従来通りにやるのもよいのだが、青は撃ち逃さないように注意しましょう。

デスは、2人で同じ動きをすればむずかしいことはありません。



●こんな感じでよろしいんじゃな〜い。



●2人でハメれば何も恐れることはない。

アドバイス

ここでⓈからのワンポイントアドバイス。

編隊を攻撃する時は、赤がシールドをつけて上で、青は下で攻撃をする形が良いと思います。1回はりかえ直すのも可能。

ザブⅡは完全に上下に分かれてないと、他機をねらうザブⅡにぶつかってしまうという光景が生じるので気を付けよう。

3周目以降のベルベルムは片方がシールドを付けて左上で重なっていればよい。青は狙われないから、下で撃っても良いかと思われたが、撃ち返し弾だけはかまってくれるので、やはり安全にいきたい。赤がシールドをはり代えていて、赤にシールドがはれなくなっていたら、青がつけてやればバッチシだね。

16



●左右に分かれての攻撃。

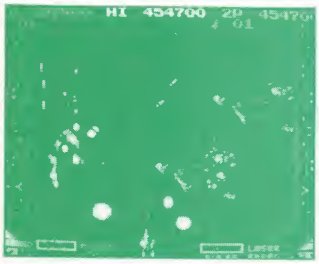
やってきました最終面。1人の時とはうってかわって鬼のような攻撃を、特に赤にしかけて来ます。青は左下でチョコチョコ動いていれば問題ありません。赤は右側の半分より上で攻撃して下さい。友人の話によると、自分なりのルート(対空砲をからめて)を見つけることが決め手だそうです。

ビッグコアは、まず2機とも中央で待ち、ビッグコアが上がりきった所で左右に分かれます。あとは左右往復するビッグコアをレーザーで焼いてあげるだけです。オプションは自機から離しておこう。

その後の編隊もいっしょに動けば問題ないでしょう。

基地に突入してからは、左右の自分のサイドにわかれて撃っていれば全滅です。モアイも問題ありません。といいたい所だけど、右側で1カ所ムズい所があります。2つ目のモアイの所で道が対空砲でふさがれるようです。しかし、抜けるのを速くすれば問題ないそうです。

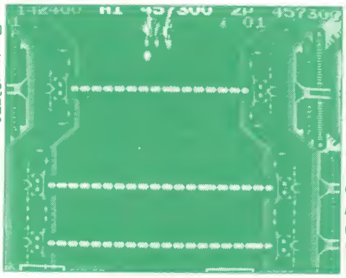
親玉を倒したあとの脱出は、なれている人なら簡単でしょう。たとえ、片方がミスしても2人クリアできますので、がんばって同時脱出のエンディングをめざして下さい。



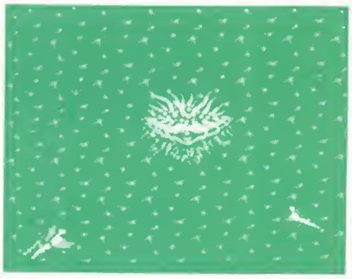
●右は危なつかしいなア。



●いっしょに動かなきゃだめだよ。



●仲よく脱出。



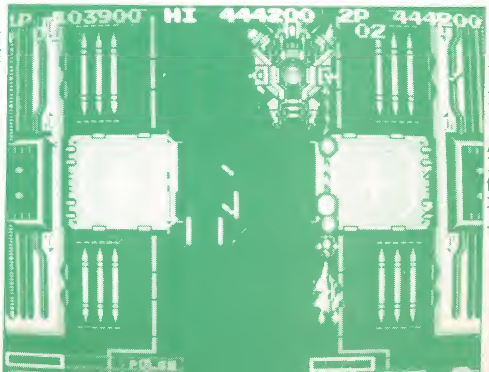
●バッチシってか。

アドバイス

ここでⓈからのワンポイントアドバイス。

ビッグコアでは片方がシールドを持っていれば、重なって攻撃した方が安全かもしれないかな。それだけ速く壊せるしね。

モアイのムズい所は、片方がオプションを3つ持っていれば、ムリして右側に行かなくてもいいかな。



●力を合わせて威力倍増!!

いかがですか? 九州パターン

いかがでしたか? ゲーメスト編集部の方々だったらもっとすごいパターンを知っているのかもしれませんが、これが九州で考え出されたパターンの1つです。

(考案者:VMX&EXE)

from G

アメリカのゲームメーカー、アタリがAMショー会場でゲーメストを見つけ、日本のゲーム情報がこんなに速くくわしく紹介されているなんて信じられない、と定期購読の申込みをしてくれた。卒直にうれしかった。

超マニア向け講座①

いまさらグラディウスの会 ああるじいぶう

グラディウス

いまさら極めるしかない！

代打で登場 最終回まで よろしく

私の師匠である、めぞん一刻さんが多忙のために、私が代打でグラディウスの記事を担当することになってしまいました。

ということで、今回は上級プレイヤーの方にはあまり必要ないことは思いますが、初・中級プレイヤーのために基本的なことを中心に書きたいと思います。

何事も基礎が大事！ 復活パターンを自分で試すには、自力で先の周までいかねばなりません。自分で先の周まで行けてこそ、復活パターンの価値が見い出せると私は思うのです。

前書きが長くなりましたので、そろそろ始めましょう。

まずは 1周目から

「復活パータン」を紹介する前には、やはり1周目のことを書かねばならないでしょう。

1周目だからと言ってバカにしてはいけません。1周目は、このゲームの基本です。1周目をクリアして45万点がやっとだ、ということでは点効率が悪すぎます。普通でも53万は欲しいところ（調子が良ければ56万点）。

なぜ点差がこんなに開くのかを考えながら、パターンを紹介しましょう（もちろんノーミス！）

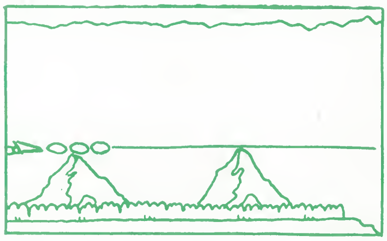
1面

装備は1速＋ミサイル＋レーザー＋オプション3。ハッチから出てくる敵の数は決まっているので全て撃つ。そうすれば火山の前で23、800点は出せます。

火山の稼ぎですが、自機の高さは安全場所と言われている背景の水色の星2つよりと下の方がいい。レーザーのみをうって、ミサイルはうたない（これはキャラクターオーバー［注①］を考えている）。こちらの方が稼げるのです。

オプションは前の方に出して、後ろの方には引かない方がいい。ここで3000点ぐらい差が付くかもしれない。火山の噴出が終わって9万点を超えていればBEST（めったにないけれど）。

図1



2面

この面はほとんど差はつかない。しっかりハッチから出てくる敵で稼ぐこと。撃ちにくいハッチはオプションを振って、レーザーのワインダーで撃ち落とす。最後のザブでは2速＋オプション4で画面左端において、上下にオプションを広げてレーザーを撃つ。下からザブが来たらミサイルを撃てばいい。

図2

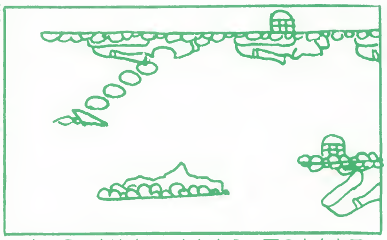


3面 目標26万点

差が開く面。初めは3速＋レーザーでモアイが出すイオンリングで稼ぐ。その後すぐにダブルにして、モアイを撃てる極限まで撃つ。上に口を開けているモアイに対しては、オプションを固めて、ミサイルを撃てば有効。

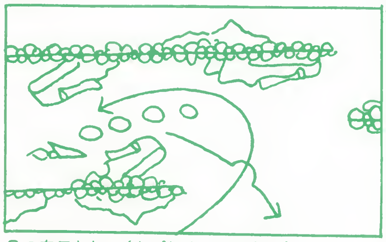
最後はレーザーにする。レーザー周期［注②］をバラつかせると稼げる。もちろん左端でオプションを上下に大きく広げること。

図3



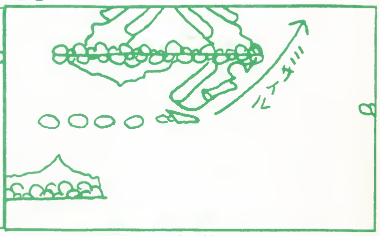
上の3つを速攻でこわしたら、下の上向きモアイをミサイルでこわしてから、上へ。

図4



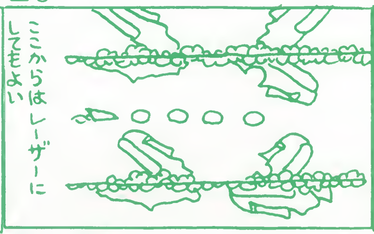
2つをこわして(カプセル1コ取れる)。

図5



図のように移動しながら撃つ。

図6



上の2つを撃ち、下の右の1つをミサイルで撃つ。

図7

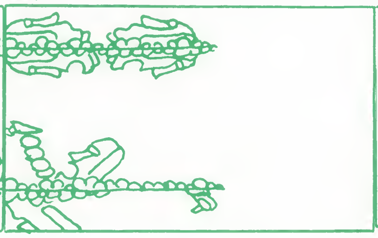
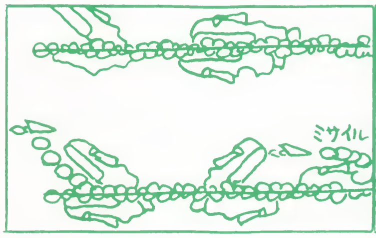


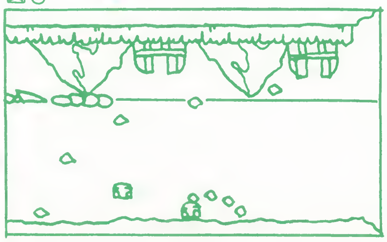
図8



4面 目標34万点

ここもハッチで稼ぐこと。むやみやたらにミサイルを落とさなければ、ハッチは壊れないでしょう。逆火山を過ぎたところ30万点いっていればBEST。最後は、例の場所で稼げばいい。

図9



5面 目標41万点

ダブルにして稼ぐ。キャラクターオーバーを考えて、早めに触手細胞を壊すこと。画面の右3分の1以内で殺すこと。ミサイルは撃たない。

図10



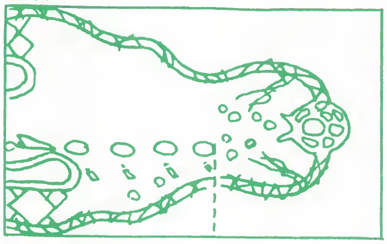
グラディウス2000万点への道

スクロールが止まったら、フォーメーションを組んで、ミサイルを撃ち、そして稼ぐ。出現した細胞は全て撃つこと。

6面 目標51万点

ハッチで少し稼ぐ。最後はダブルで、スクロールが止まる前から撃ち出すこと。そうしないと2万点損をするでしょう。ミサイルは時々危なくなったら撃つこと。

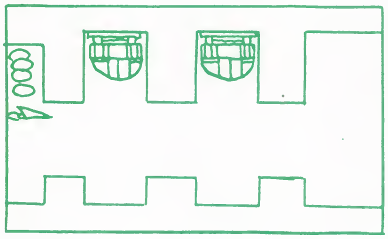
図11



7面 目標56万点

最後のハッチで極限まで稼ぐ（といってもあまり稼げないけれど）。電磁バリアは、左から出現する時に下の一番右の部分にミサイルを当てると、ズレます。

図12



◆別記事項

〔注①〕キャラクターオーバー

画面上に出現できる敵キャラの数は決まっているので、一定時間しか物体が出現しない場所では、ミサイルを撃たないでレーザーのみを撃った方が、キャラクターオーバーせずに敵キャラがたくさん出現し稼げるという考え方。実際にその通りである。

〔注②レーザー周期〕

これは経験上分かったことである。普通にオプションを広げてレーザーを撃つとレーザーが同時に出るけれど、オプションを左右一直線に並べてから、上下にオプションを広げてからレーザーを撃つと、レーザーがバラついて出るということ。

◆まとめ

点効率の差が大きく開くのは、モアイ（3面）と触手細胞（5面）である。その他はハッチから出てくる敵をどれくらい撃ったかの違いだろう。ハッチの稼ぎをバカにしてはいけない。たかが百点でも10回逃がせば千点になる…。

◆少し得するテクニック

①画面の一番左に自機を位置付けておくと、画面の一番右の敵（砲台でも可）をやっつけた時に、こちらにうちかえし弾を撃ってこない。敵が自機のことに気付かないってわけだ。

②画面の左右はつながっている。画面の一番左でミサイルを撃った時に、画面一番右から敵が出現しようとしていたら、その敵はミサイルに当って出現しない。ただし、そのミサイルの発射場所のY座標が敵のY座標と同じ場合に限る。オプションのミサイルも同様。このテクはベルムベルムに有効。これを使ってカプセルを出す敵を撃ってしまうと、カプセルは出現しないので注意。

また、画面右端に自機がいる時に、スクロールでカプセルが画面左端から消えようとしていたとする。その2つのY座標が合っていると、自機は左へ消えていったカプセルを取ることが出来るのです。これは、あまり使えません（7面の要塞の直前で出来る）。

◆おわりに

これで基本的なことは終わりです。モアイと触手細胞のパターンは2・3周目と使えるので、早めにマスターして下さい。

from G

KONAMIから「GAME BGV」が発売されるゾ。

グラディウス、ツインビー、魂斗羅の3本。各3、500円、1本にまとめて1万円。11月6日に発売予定。

今回もゲーメスト編集部員がプレイしているぞ。グラディウスは必見!!



プランプポップはタイトー初の女性デザイナーの第一作

そっちこっち壁にぶつかりながら、やっとつくり出したゲームです。よろしくネ。また挑戦します。
——新人デザイナーうずさんからの君たちへのメッセージだ。

■出席者
とし(企画)
うず(企画)
菊坊(キャラクター)
なお(デザイン)
(以上タイトー)敬称略
山河悠理
GOD鈴木
T・M
(ゲーメスト)

女性ゲームデザイナーはスチュワーデスだった?

山河 まずはさっそく自己紹介をどうぞ。

とし 企画をやっています。紹介というほどのものはないんですけど、まあ、古いだけが取り柄の人間です。(笑)

T・M どれ位、勤めてらっしゃるんですか?

とし 今、9年目です。

T・M ずっと企画ですか?

とし いえ、初めは別のところにいまして、途中から企画の方に。

山河 最近手がけたのが「ダライアス」に「プランプポップ」ですよね。

とし そうです。

T・M 失礼ですが、としさん、お幾つですか?

とし 26です。社内にも若い人は結構いますけど、やはり若い人間にはだんだんかなわなくなってきていますね。

山河 「発想」がですか?

とし そうです。

うず うずと申します。入社して1年と4カ月です。年はいいですよね。(笑)

T・M 聞きたーい。(笑)

うず 24です。プランプポップは入社して3カ月位からやり始めて、1年位でやっと世に出ました。

新人でまったく何もわからなかったので、ずっととしさんのお世話になってて。一応名目は私が担当になってますけど、ほとんどとしさんの作品と言ってもいいんではないかと。(笑)

とし でも私がやったのは進行だけですから。

GOD では、これがうずさんのデビュー作品になる訳ですか?

うず そうです。

菊坊 今回キャラクターを担当した菊坊です。年は19です。高校を卒業して入社して、研修なんかやって、で最初にやったのが、今回のキャラクターで、僕の最初の作品なんです。

まあ、初めてという事で、わからない事も多く、大変でしたけど、こうして世に出て、うれしいですね。

なお デザインのなおです。年は…秘密です。(笑)

デザインというのは通常、イン



企画のとしさん



デザインのなおさん

ストラクション（カード）とかをやるんですけど、今回に限りましては、ゲームの背景のもとになった絵を描きました。

山河　ああいった絵は、やはり資料を集めて描いたんですか？

なお　だいたい、ああいうファンタジックな絵は想像で描けるものですから。その中に一つ一つの物に対して資料が必要だな、と思った場合は、写真なり童話の本なりを参考にしていますけど、ほとんどオリジナルです。

――私が初めてうずさんを見たのは、タイトーのミッドナイトランディングの新作発表会の会場でスチュワーデスの恰好をしてインストラクターをしている姿だった。まさか、プランプポップの企画者であるとは、その時知らなかったけど、とにかく明るい人だな、というのが第一印象でした。

苦労して集めたんですよ 10面分のボスキャラ



山河　プランプポップのもとになった発想は…？

とし　アルカノイドからきている、という感じですね。

パート2という訳ではないんですが、その次回作、みたいな形で考えていまして、いくつか案があったんですが、女の子がプレイしそうな物、という事で考えた物なんです。

山河　こういったタイプのゲームで、2P同時プレイというのは珍しいと思うんですけど…。

とし　最近、市場で2P同時プレイが多いので、これも2P同時にならないかなと。

山河　あの各面のボスキャラの発想は一体どこから出てきたんですか？（笑）

うず　もともとは全然表情のない、飛行船であるとか、UFOであるとか、そういった物だったんですけど、たまたま、最初に作った大仏があって、他のと比べてみると表情があるかないかではインパクトが違うし、（表情があると）笑えるんですね。

それで、表情がないのはダメだと。飛行船やUFOはやめて、今度は表情が出るやつばっかりにしようってなったんです。

それと、ボスは最初5つ位しかなく、繰り返して出す事にしていたんだけど、それもつまんない、という事で、全部10面分のボス、しかも表情があって、空に浮いても不自然じゃないヤツ、という事で考えたんですが、充分不自然だったですね。（笑）

で、周りの親しい人に、「なんかないか、なんかないか」って言って、色々集めてきたんです。



企画のうずさん

山河　自分のキャラクターを選べますよね。あれは…？

菊坊　最初はもう2種類いたんです。

GOD　何と何ですか？

菊坊　うさぎと象です。

山河　ゾウですか？（笑）

うず　要するに5種類いたんですが、性格づけの区別がつかなくなってしまったんです。細かくなり過ぎて。

で、3つにしようという事になって。本来はうさぎが一番身軽でジャンプ力があって、象が一番あたりが大きいとかなっていたんですけど、両端を削ってその分猫とブタを一つずらしたんです。

山河　しかし象がトランポリンを持っている姿を想像すると…。（笑）

――象の家族というのはユニークな発想だと思うな。ヤンジャンの『なまけものが見てた』の、あのゾウ君がトランポリンを持っている画面を想像してみたら、一瞬みんなゲゲッとなってしまった。でも、見てみたい気もするネ。

うず　うさぎはすごく可愛いかったんですよ。

山河　ところで話は違うんですけど、最終面クリアすると、天使がいっぱい出ますよね。あれで、色違いが一つだけあるんですけど何か意味はあるんですか？

うず　あれは、描いた天使がたまたま知り合いの顔に似ていて、これで髪の毛を茶色にしてヒゲをだせばそっくりだ、と…。（笑）

山河　今回のキャラを使って次回作、みたいな物は…。

とし　今のところはないですね。

菊坊　隠れキャラ程度だったら出る可能性も…。（笑）



キャラの菊坊さん

何が彼女をゲームデザイナーにしたか？

T・M　タイトーで、女性が企画に入ったのは、うずさんが初めてですよね？

うず　ゲーム企画では初めてです。

T・M　どうしてタイトーに入社されたんですか？

うず　大学4年になって就職活動しますよね。その途中で、たまたま、というのが一番無難な答えですね。（笑）

T・M　何か、こういうゲームを作ってみたいから、という事は…？

うず　全然物を知らなくて、ゲーム業界とオモチャ業界と同じ業界だと思っていて…。

で、オモチャ屋の業界に行きたいと調べていたら、タイトーがあって。就職活動をしている時、こ


さて、これからどういたしましょうか。

ちらの人事部の部長さんとお話しした際に、「あなたにはうちでゲームの企画をやってもらいますよ」という話があって…。

T・M その時、ゲーム企画って何をするかわかってました？(笑)

うず ゲームは昔から好きでしたから。(笑)学生時代、試験勉強で夜遅くまで起きていなければならない時なんか、どうしても眠くなったりするでしょう。単調ですしネ。そうすると、近くのゲームセンターに、眠気覚ましと気晴らしに出掛ける、という…そんな付き合い方をゲームとしていました。

GOD どんなゲームが得意でしたか？

うず 色々やりましたけど…。やはりキャラクター物が好きでしたね、マッピーとか。エレベーターアクションなんかも好きでしたけど、タイトーだって知ったのは入社してからでした。(笑)

T・M なおさんはやはりゲームデザインをやりたくて入社したんですか？

なお いえ、私はかなり安易で…。

以前はまったく違う方面の仕事をしていて、そこをやめてブラブラしてて(笑)そろそろお金も底をついたし、働かないとと思ってたまたまトラバーユを見たら載ってまして。(笑)

T・M タイトーにはどれ位…。

なお 今年8月で3年目です。

GOD その間ずっとデザインをおやりになったんですか？

なお ええ、インストラクションなどを。

山河 どんなのを手がけてますか？

なお バブルとかミッドナイトとかです。

T・M ところでプランプはインカムの方は…？

うず (後ずさりして菊坊さんの後ろに隠れる)

とし というようなことでお察し下さい。(苦笑)

山河 ああいったアルカノイドタイプって敬遠する人もいますからね。

GOD 逆に、パドルゲームは何でもやるって人もいるんだけど…。

女性に受けるゲームって さて何でしょう

T・M 最近、タイトーは女性客を呼べる様な店作りを目指してますよね。

プランプポップはキャラクターは可愛くて、女性にも受けやすいと思ったんですけど。

山河 でも、ああいったタイプのゲームはどうなんだろう。はっきり言ってダメな人はダメだし…。

GOD これはZNJさんが言ってたんだけど、女性に受けるためには、ただ可愛いだけじゃダメなんですよね。可愛い顔していてやってる事は残酷みたいな所がないと。

うず 女の人は可愛い、可愛くない関係なしに、多分ゲームを選んでますよ。女の人はよくギャラクシアンとか、ハレーズコメットとかやってますよね。あれ、別にキャラクターは可愛くないですよね。でもやるんですよ。

プランプも絵が可愛いよとか、おもしろいね、て言ってくれるのは男性なんですよね。

GOD 女性に受けるには、あと、操作が簡単だ、という事が必要じゃないんですか。

ギャラガなんか、女性にも根強い人気があるけど、やはりルールが簡単、操作が簡単だ、というのが大きいと思うんです。シューティングはよけて撃つ、といった具合にルールが単純で、本能に訴えるものがありますからね。

山河 女性はメカに弱い、ということがあるかもね。

GOD 言っては悪いけど、そうかもしれませんね。

――女性に受けるゲームは、という考えは、ゲームを今までとは違った観点からとらえる事ができて、興味深いものがあった。

タコの目が落ちるアイデアに一同感心し、両目が落ちたらどうだろうかという意見が出たとき、その話は出ていて、あまりにもかわいそうだと、とりやめになりそうになったが、結局ゲームのなかにこのシーンは残りました。

ゲームがある限りガンバリますよ

GOD 最後に、みなさん個人的に(メーカーは問わず)気になるゲーム、やってみたいゲームがありましたら、挙げていただけますか。

とし やはり、アフターバーナーですね。

菊坊 私はR－TYPEや銀河任侠伝ですね。

うず 私はR－TYPEばっかりやってます。下手の横好きで、グラディウスみたいな横スクロールのシューティングが大好きなんです。

GOD ダライアスは。(笑)

うず いえ、ダライアスはどうも(画面が)広過ぎて。(笑)

GOD 将来作ってみたいゲームとか、何かあったら少し聞かせてもらえますか？

うず シューティングゲームはもうネタが尽きたかなァと思ってたんですョ。でもR－TYPEみたいなのが出ましたので、まだまだ奥がありそうだなァとか思ったんです。

でも、実際私が作るのはちょっとムリかなァ…と。

どっちかというと、私は業務用より、ファミコンとか家庭用のに興味があり、アドベンチャーとかRPGの方が興味があるんです。

T・M でも、しばらくは、まだ業務用でお仕事をされるんですよね。

うず そうですね。

T・M としさんは？

とし 私は究極の可動ゲームを作ってみたいですね。

山河 360度全方向回転とか。(笑)

――この後、山河君が「ジェットコースターにゲームをつけたらどうか」とか、ムチャクチャな話が飛び出したりして、可動筐体ゲームに花が咲きつつ、今回のインタビューは幕を閉じたのでした。

(構成／GOD)

from G

ウルティマ完全攻略本があれば楽勝!?

パソコンで大ヒットした「ウルティマ」シリーズ(海外では5作目が発売された)がファミコン版で発売されました。そこで、ファミコン版をプレイしている人におススメなのが、扶桑社から発売している「ウルティマ完全攻略本」。

内容はというと、「ソーサリア大陸の特大マップ」、「全行程の攻略早見ガイド」、「11の城・町、7つのダンジョンの全マップ＋データ公開」、「プレイヤー必携の全コマンド、アイテム、魔法の一覧表も掲載」。これさえあれば、攻略できるぞ。定価380円。(悠理)



ストリートファイター（カプコン）

これが昇竜拳!!

今まで謎とされていて、読者からも質問の多かった昇竜拳のやり方がわかったので、ここで紹介しておこう。

敵が右側にいるものとしてレバーを、右→下→右下に入れればいい。レバーを右下で止めてパンチボタンを押すのがコツ。右までレバーを回しすぎてしまうと波動拳になってしまうぞ。

他に、ストリートファイターの面白い遊び方としては、試し割りで始まった瞬間に、うまくパンチボタンを押すとタイミングのゲージがついていないのに、かわらやブロックが全部割れるというのもある。また、木の板を割る試し割りでは、キックだけで全部割ってみるのもなかなか難しくて面白いぞ。（キックだけでもちゃんと全部割れる。）

ドラゴンスピリット（ナムコ）

光るコウモリを増やせ

ドラゴンスピリットでは、ハイスコアを狙うには最終面で光っている敵を倒して、金の玉や卵を取りつつ稼ぐわけだが、ここでも、実はちょっとしたコツがあったのだ。

光っているコウモリをすぐ撃たないで待って、先に地上の敵を倒していると、光っているコウモリが増えていくのだ。

こうした、ちょっとしたことにいち早く気づいた人がハイスコアに近づくわけだったんですね。全く運でハイスコアが決まるわけじゃなかったわけだ。

アフターケアとQ&A

わからない　ことは
わたしに　ききなさい
こたえて　あげよう



ゲーメストに質問のお便りをくれた人、今度は誌上で答えることになった。質問のお便りを大募集しているぞ。

——石井ぜんじ——

忍者くん阿修羅ノ章（UPL）

出口がないよ〜

シーン30の隠し通路も見つけて大ガイコツも倒し、出口らしき場所の隠しブロックも壊したのに出口がでないよと読者から質問が来ました。

これの答えは、ズバリ、バグで出ないこともあるらしい、ということだ。ニューバージョンの中にはこういうこともあるらしい。

こういう場合は、画面をスクロールさせて、いったん出口のあるはずの場所を消してもう1回戻ってみるといい。それでもだめだったら、あきらめよう。

妖怪道中記（ナムコ）

発見！妙な音

これはちょっとした発見なんだけど、幽界で人魚の踊りをたろすけが見ている時にクレジットを入れると、実に妙な音がする。普通の「ポワワワーン」という音じゃなくて、「ヒューヒュー」とひやかす様な音が聞こえるのだ。お金を入れるタイミングによって2種類の音がするので試しにやってみては。（お金はかかるけど。）

ブレイウッド（データイースト）

真のエンディングは？

ブレイウッドの真のエンディングについて教えてという質問も多かった。確かに、これについては、今までこのことを取り上げた雑誌はなかったようだ。

真のエンディングに至る条件とは、何も特別な条件があるわけではない。そこに行けばいいだけだ。要するに、パターンを変えて、隠し扉に入っていけばいいのだ。とにかく69面に行って、ここからは1回も間違えずにルートをたどって、1面に行こう。このニセの1面をよく調べれば、80面への糸口はつかめるはずだ。

オスカー（データイースト）

アーマーをつけろ！

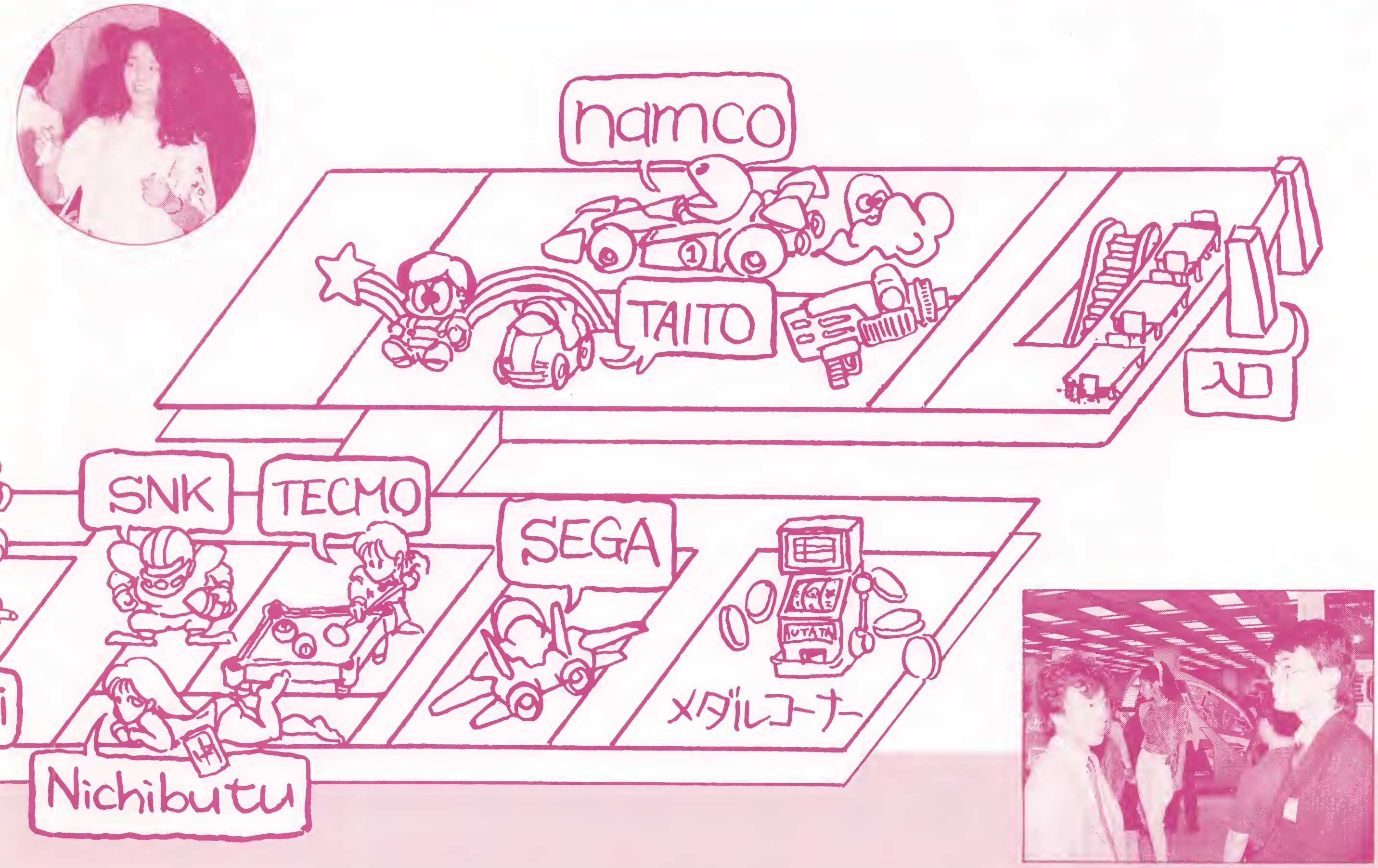
オスカーは結構いろいろなゲームセンターでみかけるゲームだ。難度はそれほど高くないとはいえ、初心者にはそれなりに難しいと思うので、アフターケアをしておこう。

このゲームはジャンプが最高ならたいていの攻撃は防げるので、まずジャンプを最高にすることと、同時にガンを2段階パワーアップすることを考えよう。ミサイル、クレネードはその後。

また、何もパワーアップを取らずに1周させると、ガンがアーマーに変わるから、これもつけておこう。アーマーは2回のダメージを防ぐ役目をする。アーマーがなくなったら、またすぐアーマーをつけるようにしていけばもう完璧。

パワーアップを2周させると、クイックというのが出現するが、これはガンの連射機能が多少アップするだけで、実はあまり意味がないのである。

AMショー大特集



壮観な祭典

やはり、AMショーはAM業界の祭典である。

一口にAM業界、といっても、それに携わる立場はさまざまだ。例えばメーカーといってもソフトをつくっている開発と、それを売る営業とでは役割も立場も違う。その他、ディストリビューター、オペレーター、報道関係者等々…様々の人々が一堂に会する機会は、多分ショー以外ではまずあり得ない。

まさにそれは壮観の一言、祭典そのものなのだ。

目立ったものは？レトロと筐体物

今回のショーで目についたのは、やはりアルカノイドに端を発するレト口物と、セガの体感シリーズに代表されるドライブゲームや筐体物であろう。

そこで、すでに、いろいろと語られているアルカノイドのヒットの理由を、改めて考えてみよう。

おもしろいのは、普通だったらマイナスになると思われる点が、逆にヒットの最大の要因になっていることだ。その要因とは「単純」さだ。

ビデオゲームの創世紀に大ヒットしたブロック崩し以来アルカノイドが出現するまで、ブロック崩しタイプのゲームはほとんど皆無だった。なぜだろうか。やはり「今さら…」という考え方があったからだと思う。

インベーダーからギャラクシアン、ギャラガ、ゼビウスと、めまぐるしく進歩し複雑化していく一方のゲーム界にあって、今さらあんな単純なゲームが…と思うのは当然の心理であろう。

現在のビデオゲームの（グラフィック、VGMの）レベルは、数年前のそれとは比較にならないものがあり、それだけにOLDゲームは軽く見られがちである。

しかし、逆に、あるOLDゲームファンが言っていたように「昔はハードの制約が厳しい分、アイデアが優れているものが多かった」

エイ・エム AM ショー

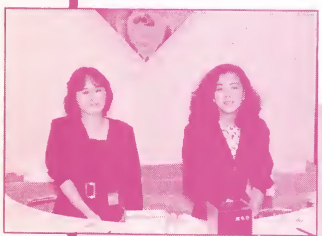
ニューゲーム大攻勢!!

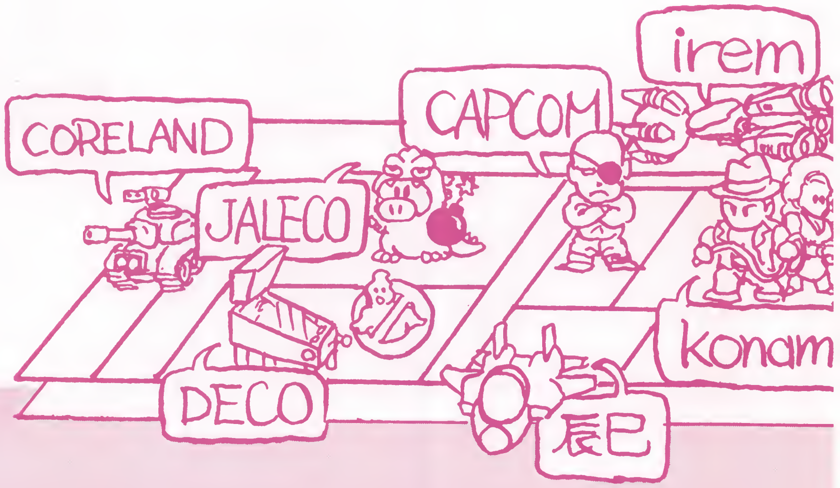
熱い鼓動を感じるか!!

ショー会場・流通センターからのAMショー直行便だ。はやいゾ～、くわしいゾ～、すっぐお～いんだゾ～、と。準備はよいか、注目だ／闘え／　君は何に燃えるか⁉　ニューゲームは君の挑戦を待っている――。









というのも真理なのだ。ブロック崩しもその一つであった。

はでやかなシューティングでもキャラクターゲームでもないブロック崩しが、10年近くの時間をおいて出現したこともあって「新鮮」であったこと、今さらと思えるほどの「単純」さ――これがアルカノイドのヒットの要因であったと思う。

アルカノイドはレトロである以前に、（アイデアも）斬新であり、新しいゲームだったのだ。

なぜ、アルカノイドに例をとって、長々と前書きの前書きのようなことを書いてきたかといえば、最初にふれたように、このショーでもっとも目立ったのはレトロ物であったからだ。パックマニア、ギャラガ88、SRD…と続く訳だが、他にも前のゲームのアレンジ物と思えるものが多かった。

あえて言いたいのだ。「アイデアが優れている」という条件の欠落した、単なるレトロ物やアレンジ物では、プレイヤーは喜んでプレイするはずはないし、まして売れるとは思えない、と。

次に筐体物。セガはアフターバーナーIIをずらりと勢揃いさせて、会場を圧倒。さすが体感シリーズ第6弾だけあって、実績・歴史・風格を感じさせた。他のメーカーの奮起が欲しい、と痛切に感じた。

テーブルゲームはシューティングゲームがやたら目立った、というのが第一の感想。どうして、こうもシューティング一色になるのか。特に、某社の某ゲームは二番煎じどころか、もはや五番煎じだ、という声もあった。

しかし、全てが独創性のないシューティングゲームという訳ではない。目立った秀作もあった。京都のゲームメーカー（小さいけどね）、ビデオシステムのラビオ・レプス。アイデアもよく、ユニークで、人気を集めていた。

キャラクターゲームは数は少なかったが、テーブルタイプのストリートファイター、タイトーのレインボーアイランド（既に発売されているが）、カプコンのブラックドラゴンと粒はなかなか揃っていたように思われた。

（GOD）

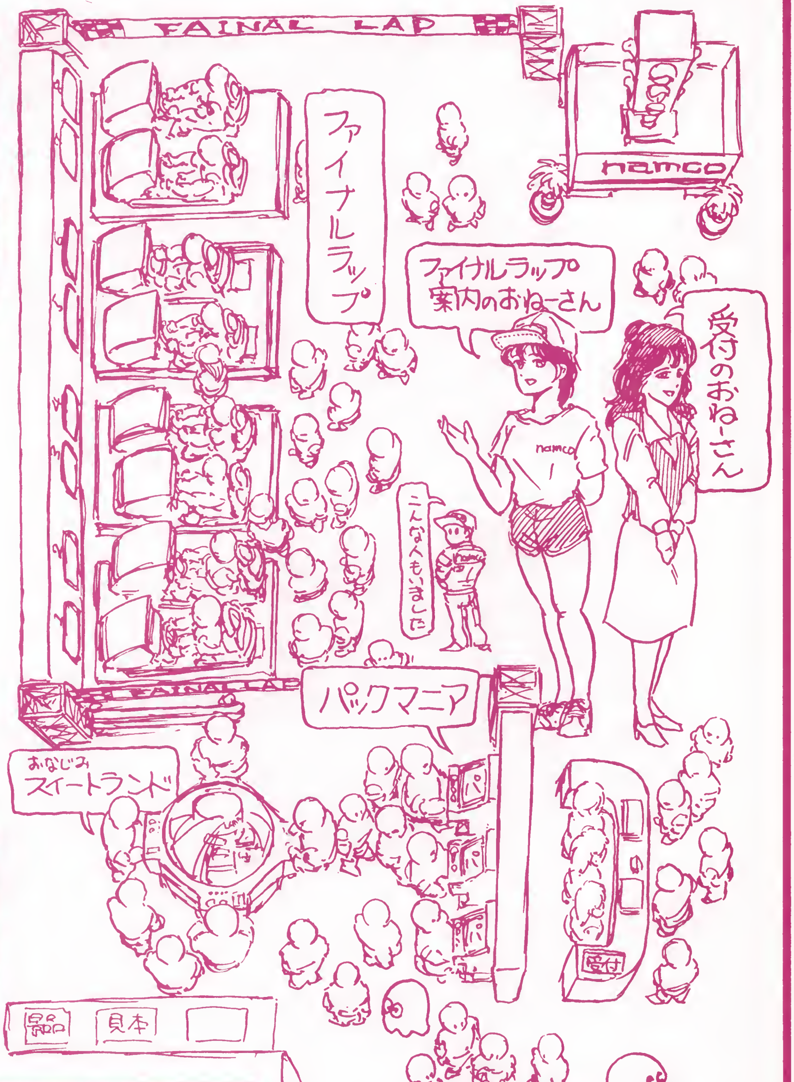
ナムコ

名作のリメイクものが目立った



ファイナルラップの筐体。





☆ASSAULT(参考出展)

昔あった「バトルゾーン」+「アイザック」というのが第一印象の戦車ゲーム。

操作は4方向ボタン付きのツインレバー。それぞれ左と右のキャタピラに対応しています。敵を全滅すれば1面クリア。

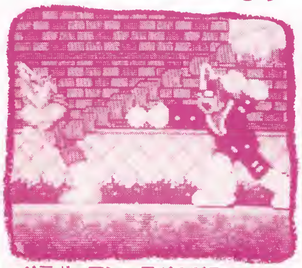
注目する所は、自機を操作すると背景が動き自機が常に画面の上を向いていること。つまり、地面の上で北に行こうが南に行こうが、画面では上に進んでいるわけです。

☆超絶倫人・ベラボーマン(参考出展)

タイトルを見て、「何のゲームだ」と思ったが、画面を見たらワンダーモモみたいな格闘ゲームでした。

目を引いた所は、ボタンの強弱でパンチの距離が変わるということ。

ついでだけど、コンパネの絵がおもしろかったよ。



ベラボーマン。足がのびる。



アサルトのインストラクション。

ナムコブースで、いきなり目についたのが「ファイナルラップ」。

初の筐体間通信機能によって、8人までの同時プレイが可能になっていることが、かなりすごい。いままでは4人までだったもんね。タイプといえば、タイトルからもわかる通りカーレースもの。コースは鈴鹿サーキットを使っています。一応、コックピットが前後にスライドするので体感ゲームの一種。

また、ゲーム中にも出てくるけど、スタートランプのあるスタンドもブースにありました。

続いて、テーブルゲームですが、「パックマニア」「ギャラガ88」「超絶倫人・ベラボーマン」「ASSAULT」の4点。

その他、ナムコのキャラクターを使ったルーレットゲーム、スウィートランドの景品、子供向けの乗り物が2点ありました。

ブースの中は、人が多すぎて歩けないほどのこみよう。



☆ギャラガ88(参考出展)

みんな知っていると思うけど、超ロングランヒットゲームのギャラガのリメイク版だ。

操作は2方向レバーの1ボタン。今回は、デュアルファイター(2機合体)のままキャプチャービームに捕らわれてから取り戻すと、トリプルファイターに変身するのが特徴。背景はクエスターに似た感じ。

プレイしてみた感じでは、前回より自機が重たくなっていました!?



ギャラガ88のインストラクション。

今回は、リメイク物が多かったナムコでした。(悠理)

タイトー

ゲームマシンの総合メーカーって感じだな

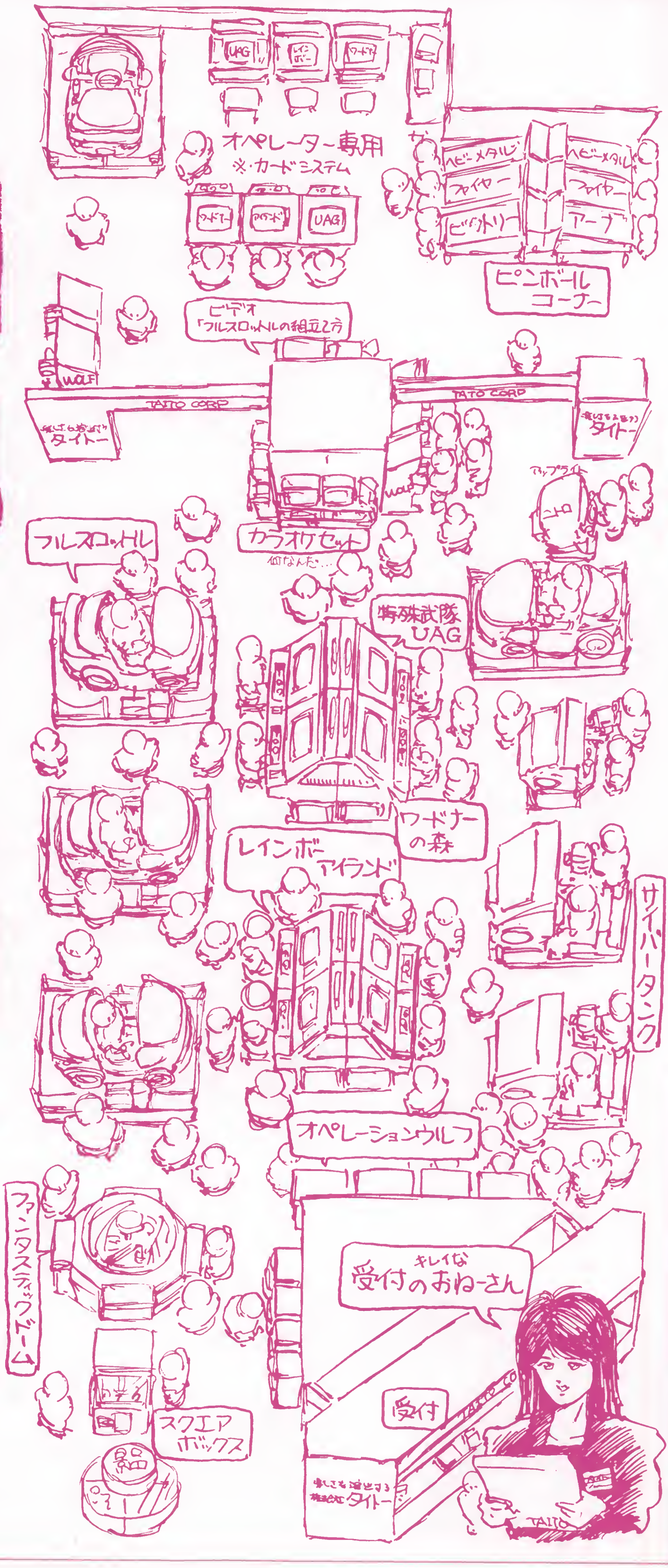
今年も気合が入っていたタイトーのブースと出展作を紹介しましょう。
主な出展作は、大型の筐体物が2点、アップライト筐体が1点、テーブルタイプが3点、ピンボール4点、その他クレーンなどのプライズマシンなどでした。
どのゲームも黒山の人だかりで、身動き出来ないほどでした。とても活気に満ちたタイトーのブースでした。
（C・C）

☆受付

きれいなお姉さんが4人もいたのは当たり前？として、バックの絵が、フルスロットル、レインボーアイランド、オペレーションウルフと変るのが見事なアイデアだった。オペレーションウルフの絵が気に入りました。


受付のお姉さん。


サイバータンクの筐体。



☆サイバータンク

コアランド開発の３Ｄ感覚戦争ゲームです。
ゲームの内容など詳しい事は、コアランドの紹介記事の方を見て下さい。体感ゲーム初の２人同時プレイの特徴あるゲームとなっています。タイトーには３台出ていましたが、これも人気が高かった様です。



フルスロットルの筐体



☆フルスロットル

ゲーメストでも度々紹介しているタイトー初の可動筐体レーシングゲームで、爆発的加速感が売り物です。
フルスロットルは、４台ありましたが、どれも長蛇の列で人気は上々の様でした。

☆レインボーアイランド

ファン待望のバブルボブルの続編。虹を作ってゴールに入るというゲームで、ゲーメストでも気合を入れて紹介しているから、そちらを見て下さい。

☆ワードナの森

ショー前に発売になったので、もうプレイした人も多いと思います。君はもうエンディングを見たかな。思ったより難かしく無くて、なかなか良く出来たゲームです。


ワードナの森。

☆オペレーションウルフ

人質救出をテーマとした特殊部隊作戦ゲーム。先月号でも紹介しています。ハデな銃撃戦とマシンガンの振動がたまりません。タイトーでは10台も出展する熱の入れ様でした。

☆特殊部隊UAG

２人同時プレイのシューティングゲーム。敵基地に侵入し、復活した核兵器を破壊するのがゲームの目的だ。君はＵＡＧになれるかな？

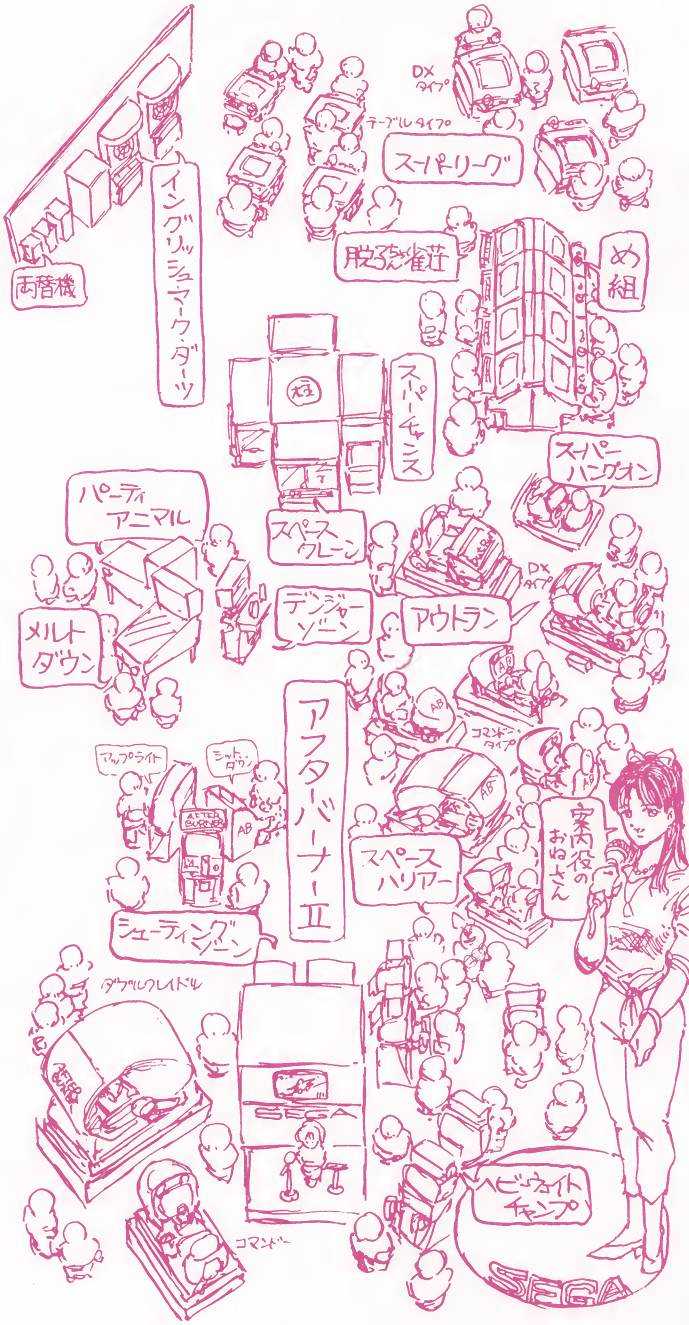

ピンボールコーナー。

☆ピンボール

すでにピンボールコーナーで紹介した、「ファイヤー」、「ヘビーメタル」の他に、「アリーナ」と「ビクトリー」がありました。アリーナ、ビクトリー共にプリミアの商品です。そのうちピンボールコーナーで紹介するから期待して下さい。

圧倒的な人気の体感ゲーム2機種

セガ



☆ピンボール

最後にピンボールゲーム。今回はバリーミッドウェーのパーティアニマルとヘビーメタルが出展されていました。後者については、先月号（11月号）のピンボールコーナーで紹介されているので、そちらも見て下さい。

アフターバーナーII（コマンダータイプ）



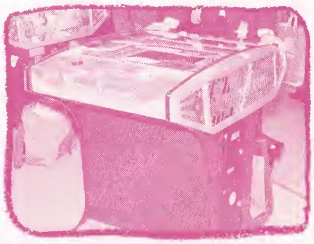
☆アフターバーナーII

アフターバーナーIは、夏休みに間に合わせるため急いで作った物らしく、ゲームとしては今イチでしたが、今回のIIは面白いぞ!!

速度調節レバーで、戦略に深さが増し、急加速「アフターバーナー」も迫力がある。

その他、いろいろな改良が加えられ、面白さが急加速だ。これで1プレイ百円なら文句なしでしょう。(さらに隠しコマンドがあるらしいぞ!!)

スーパーリーグ（スポーティタイプ）



☆スーパーリーグ

ヒット作「メジャーリーグ」の改良版。バットを持った人形をコンパネに据えて、ボールの高さに関しても調節できるようになりました。

☆テーブルゲーム

テーブルゲームのコーナーのセガ・システムI、II及びマザーボードシステムE使用の出展。「脱っ子ちゃん雀荘」「め組レスキュー」「フリーキック」などがありました。

脱っ子ちゃん雀荘は普通の麻雀ゲーム。

め組レスキューは風船割りのようなゲームで、プレイヤーをトランポリンで踏ね上げて、ビルの窓から客を助けるというものです。

フリーキックは、その名からするとサッカーのゲームのようですが、内容はほとんどブロック崩し。ボールでディフェンスを消してシュートする、というゲームです。

後の2つはいずれもダイヤル操作。

ヘビーウェイトチャンプ



☆ヘビーウェイトチャンプ

このゲーム、自分が透明で、前方の相手とボクシングするところなど、あの任天堂のパンチアウトそのもの。

面白いのは、その操作方法。左右に動くモニター部から突き出ている2本のレバー。これをガチャガチャと動かしてプレイするのです。これは燃える!。発汗ゲームだ。



アウトラン、スーパーハングオン、アフターバーナーと次々に快作を出し続けているセガ。

今年のセガブースの目玉は、アフターバーナーIIと、ボクシングゲームのヘビーウェイトチャンプの2つでしょう。

また、今回もお得意のカードシステムが全ゲームのクレジット用に使用されていて、カードシステムに対するセガの並々ならぬ姿勢が感じ取れました。

ブースをひと通り見まわしてみると、体感ゲーム、特に前出の2機種をメインにして、構成されていました。

さすがセガの人気は高く、すごい人だかりでした。

(鈴木炎& You・A)

テクモ

昨年は、新作がほとんど出展されずにパッとしなかったテクモですが、今年は新作がバリバリ出ていたので注目だと思いますよ。

ビデオゲームの3新製品を中心に出品されていました。

「ジェミニウィング」は、2人同時プレイ、途中参加可能なシューティングゲーム。「スターフォース」同様に仲々受けそうなゲームです。

「テクモボウル」はアメリカンフットボールのゲームで、2画面使用、4人同時プレイ可能。

「バックファイヤー」は横スクロール、超スピードのシューティングゲームでした。

これらのゲームは全てテクモの新型アップライト筐体に入っていました。この筐体はAMショーの後に各地に出回ることと思いますが、画面・コンパネの位置などは仲々、調和がとれています。

その他は、ビリヤードが2台ありまして、こちらの方がビデオゲームよりも人気があったくらいで、人が大分集まっていました。

全般的に見て、今年のテクモは活気にあふれて良かったようです。受付のお姉さんも笑顔が可愛い方でした。

(あああるじいぷう)

ビデオゲームに復帰の兆候

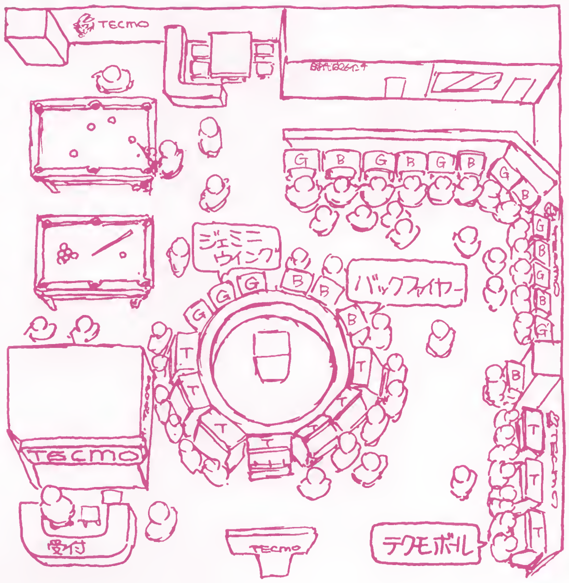
☆ジェミニウィング

2人同時プレー、途中参加が共に可能な縦スクロールのシューティング・ゲーム。かつての「スターフォース」のようにロングセラーの予感がします。

「幾千の流星が降りそそいだ年、世界は虫に覆い尽くされようとしていた。人類存亡の危機を救うべく、ジェミニウィングが発動された」といった感じのストーリーで、その通り敵キャラは昆虫のような奴ばかりなのです。

画面は全部で7ステージで構成されていて、各面にはヤマ場（ボスキャラ）がある。

自機ジェミニウィングはショットビーム2本と強力なガンボールを武器としていて、ガンボールが自機の後部に連なって引っ張られます。2人同時プレイの場合はガンボールを奪い合うことも出来ます。



☆テクモボール

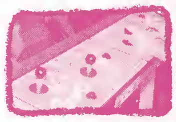
フラットモニターを2個使用したアップライト筐体のレバー操作による1〜4人用の本格的アメリカン・フットボールゲーム。

ハーフ・ミラーで2つのモニターをつなげることによって、迫力ある画面をつくっている。と同時に、全選手の動きを画面内に出し、よくわかりやすいフットボールゲームになっています。

4人同時プレイで、4個のコイン投入口があるので、途中参加可能。



バックファイヤー画面写真。



テクモボールのコンパネ部分。

☆バックファイヤー

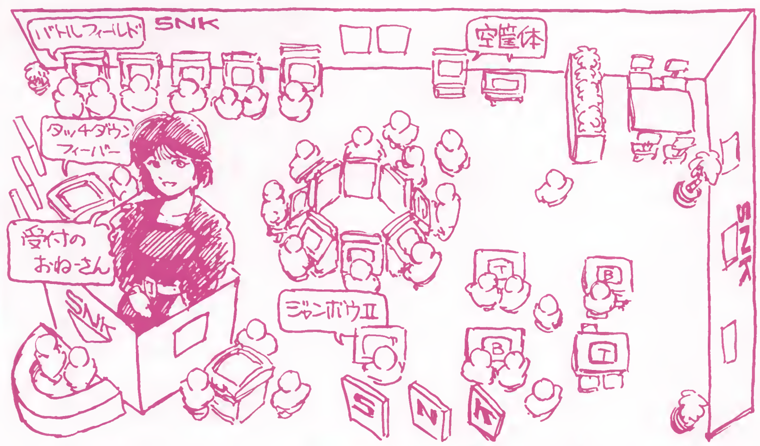
超スピードのシューティングゲーム。操作性が今ひとつという感じ。自分で操作しないと画面がスクロールしない。多彩なパワーアップとボーナスポイント。期待はずれかなっと思う。

エス・エヌ・ケイ

今にため込んだパワーが爆発するぞ

それほど広くはなかったけれど内容は充実。やっぱりSNKといえばループレバー、というわけでループレバーのゲームが2つ。先号でも紹介した「タッチダウンフィーバー」と「怒」のパターンをうけつぐ「バトルフィールド」そして「雀棒II」。いかにもSNKらしい3つのゲームでした。

（APAPA）





タッチダウンフィーバー、テーブルタイプ。



バトルフィールドのインストラクション。

☆バトルフィールド

SNKおなじみのループレバー+2ボタンのゲームです。ゲームの雰囲気としては、「怒」「怒号層圏」の流れをくむものですが、操作性は良くなっているようです。くわしくは6頁を見て。しかし、このシリーズはまだまだ続きそうだぞ。

☆雀棒II

好評だった雀棒の後をついで堂々の登場の雀棒II。何と今度は対戦ゲーム。いよいよ麻雀の要素が強くなりました。基本ルールは変っていないので「雀棒」ファンの人はやるっきゃない。友達と2人でやるのは面白いぞ。さらに、充実したデモンストレーションで面白さ倍増。流局ばっかりすると…。



ジャンボーII。こらこらこんな写真を…。

☆タッチダウンフィーバー

ちょっと前に出たゲームなので、もうゲームセンターで見た人も多いと思います。走るスピードがボタンの連射速度で変わるのが面白い。

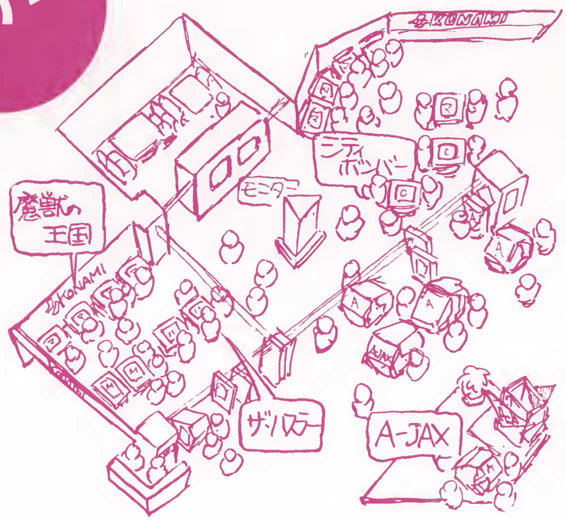
このゲームは実際のアメフトにもっとも近く、忠実に作られているということで、NHKの、かの人気番組「クイズ面白ゼミナール」で取り上げられた。実にリアル、迫力満点なんだな。

今後のスポーツゲームにも期待しよう。

コナミ

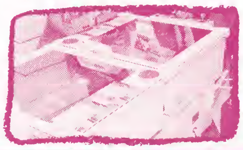
堅実なヒット狙いだが、そのうち…

みなさんも期待しているコナミのブース。
どんな感じかというと、やはりこれからのヒットを狙うと思われるニューコックピットタイプのゲーム「A－JAX」がブースをのっとっていたぞ。
他にもテーブルタイプのゲームでは、先月号や今月号でも紹介してる「魔獣の王国」や、ロードファイターみたいな感じのゲーム「シティ・ボンバー」、それから、ビリヤードゲームの「ザ・ハスラー」などなどがあったのさ。
と、いうわけで、それぞれのゲームを少し紹介してみるとしようかな。
（SPY大和）




気分はマッハゴーゴーゴー。


別に車を買うゲームではありまてん。


流行のビリヤードゲーム。

☆シティ・ボンバー

ロードファイターを思い出させるような感じのレーシングゲーム。レバーの上下でスピードを調節しながら、ジャンプで敵をよけたりしてタイム内にゴールを目指すんだ。色の違った車を体当たりでやっつけたりすると、その色にあったパワーアップアイテムが出現するよ。

一面は難しくなかったんだけれど、2面はパターンを作っておかないとどうしようもないっていった感じだったなぁ。

☆A－JAX

かなりコンパクトな感じのコックピットタイプなんだ。あまり場所をとらないのが特徴のようだぞ。でも、体の大きい人とかは狭いかな。

内容はどんな感じかというと、最初はヘリコプターを操った普通の2Dシューティングゲーム。ステージが変わると、今度はジェット戦闘機を操った迫力のある3Dアクションをプレイするんだ。

特に、3Dステージにはあまりの迫力にド肝をぬかされることだろう。

このゲームは、今月号で紹介されているので見てくださいな。

☆ザ・ハスラー

現在、流行りといわれているビリヤードを、超リアルに再現しているゲームである。ナインボールというのとローテーションとかいうのを選択できるみたいだよ。

幅広い年齢層に楽しんでもらうことを目的とした、ビリヤードゲームの決定版とでもいっておこうかな。

☆魔獣の王国

先月号や今月号でも紹介してあるので、どんな感じのゲームかはそちらの紹介を見てもらえばわかると思う。「シティ・ボンバー」と一緒に新しい筐体の中に入っていて、どちらのゲームをやるか選択できるようになっていたよ。

カプコン

ストリートファイターに全力投球

カプコンは今回はストリートファイターを中心に出展していました。ニューゲームがなかったのは少し寂しいけれど、それだけストリートファイターに力を入れているということでしょう。
今回はストリートファイターは、今までの「デラックスアップライト」の他に「ラバータイプ」と「テーブルタイプ」が出品されていました。小さな型にして、より広く出していく方針のようです。
その他にはダブルフィーバー、パッション・ハレット、バーディ・チャンス等のメダルゲームが展示されていました。メダルはカプコンオリジナルのものでした。
（石井ぜんじ）

☆ストリートファイター
（ラバー&テーブルタイプ）

この型はボタンが普通のテーブル台のボタンと同じで、強、中、弱と3種類、キックとパンチで計6個のボタンがついているという、なかなかすごいものでした。

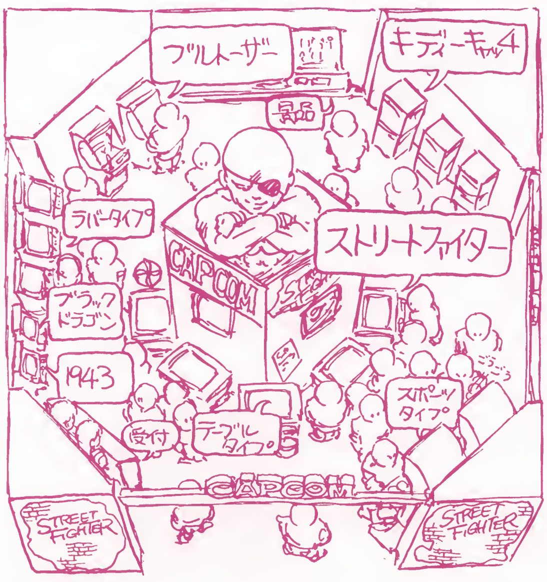
ただ、ボタンの操作性は良かったんですが、レバーが少しやりにくく、なぜか波動拳や竜巻旋風脚が非常に撃ちにくくなっていた点が、デラックスアップライトタイプと違っている点です。


テーブルタイプはボタンが6個！


受付けのおねエさんです。

●受付

カプコン社のOLと思われる人が受付をしていました。はっきりいって美人です。もしかすると、取材で大阪に行ったとき、カプコン本社ビルの近くの喫茶店で会った人達だったのかも？




いわゆるストリートファイターです。

☆ストリートファイター
（デラックス・アップライト）

この型はもう出回っていることもあって、プレイしている人達もなかなかうまく、「マニア」を思わせる人も見うけられました。

さすがに人気が高く、列に並ばないとプレイできないという状況でした。私はここで読者の一人に会いましたが、忙がしくてそっけなくしてしまってゴメンナサイ。

アイレム

堅実に独自の面白さを追求

アイレムのブースでは、「Mr.ヘリの大冒険」と「キックル・キューブル」がビデオゲームの新作として出展されていました。前者はシューティング、後者はパズルゲームで、それぞれ魅力のある独特の雰囲気を持っています。（石井ぜんじ）



タイトーの方もやってたよ。

☆R−TYPE

R−タイプの展示してある所では、マニアらしき人達も見られました。中には2回目の7面あたりで遊んでいる人もいたようです。



フシギなゲームです。

☆Mr.HELIの大冒険

水晶を取って、それをお金がわりにパワーアップを買うというロールプレイング風な要素も取り入れた、一風変わったシューティングゲームです。

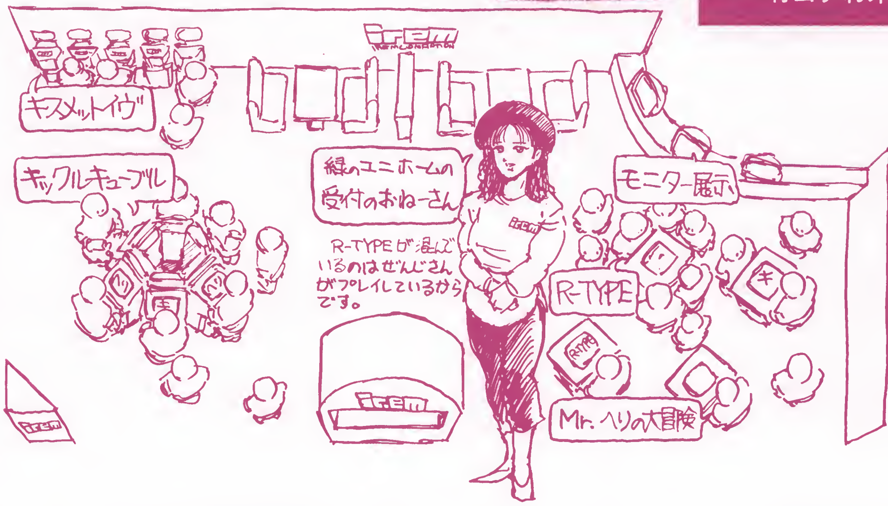


やはりたまにはパズルゲームも。

☆キックル・キューブル

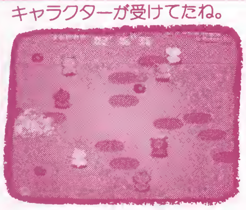
ウオットという敵を凍らせてアイスブロックにして、それをキックしてとばし、出口までの通路をつくるというパズルゲームです。

パズルゲームとしての面白さは充分保証できるいいゲームです。



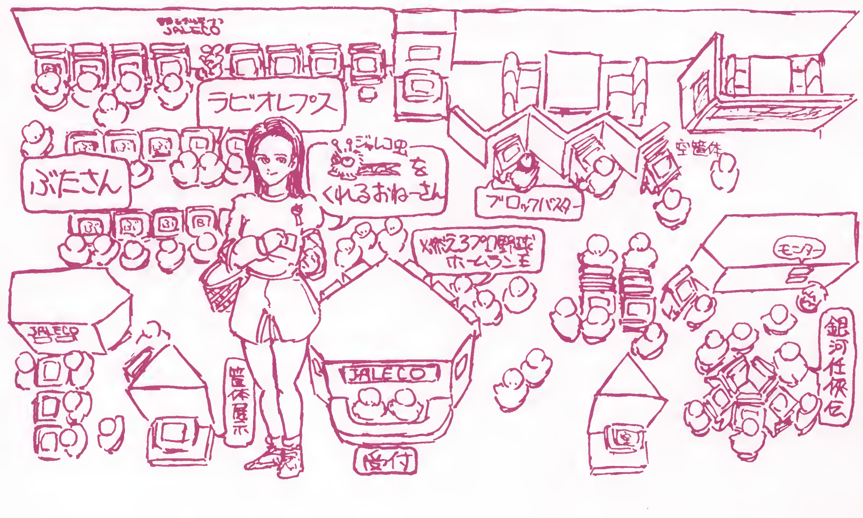
ジャレコ

発想がユニークな期待作「ぶたさん」



キャラクターが受けてたね。

今回ジャレコでは、ビデオゲームとしてコミカルキャラクターゲーム「ぶたさん」とオーソドックスな縦スクロールシューティングの「ブロックバスター」の2作品を出展していました。



☆ブロックバスター

8方向レバーで戦闘機を操作し、Aボタンでショット、Bボタンで下方への爆撃を行います。

時々出現するパワーアップ・アイテムを取りながら、一定数の敵機を撃破するまで、エリア内を往復します。一定数倒すと、そのエリアの超大型機が出現して、一騎うちとなります。

内容は単純なのですが、自機に慣性がついている為に、慣れないうちは難しいかもしれません。

又、おもしろかったのは、エリア内を往復する時に、スクロールが全く逆転して、上にいる自機が下からくる敵と弾をよけなくてはいけない点でした。

とっつきやすい内容なので、だれにでも楽しめると思いますが、ロングヒットを狙うには、今一つ力不足といった感じでした。

☆ぶたさん

8方向レバーでぶたさんを操作し、フィールド内に置いてある爆弾を次々に敵に当てて爆死させます。爆弾には数字が書いてあり、あと何秒後に爆発するかを示しています。全ての敵をやっつけると面クリアです。

Aボタンで爆弾の投げ、Bボタンでぶたさんを伏せることが出来ます。伏せている間は誘爆に巻き込まれません。

とにかくキャラクターの可愛いこのゲーム。2人同時プレイで白熱することうけあいです。

☆その他

他にメダルゲームとして、6人までの同時プレイが可能な「ペニーフォール」「サーカスサーカス」「スーパールーレット」も出展しており、こちらもたくさんの人で賑わっていました。

又筐体では、今までの「ポニーMKII」と「ポニーMKIIメダル」に加えて、新筐体「テーブルポニー」も出展していました。

今までのテーブルゲームのイメージを一新したスマートな外観と2スピーカーによる迫力のサウンド、イヤホンジャック装備、ワンタッチ脱着等、かなり工夫のこらされたものでした。

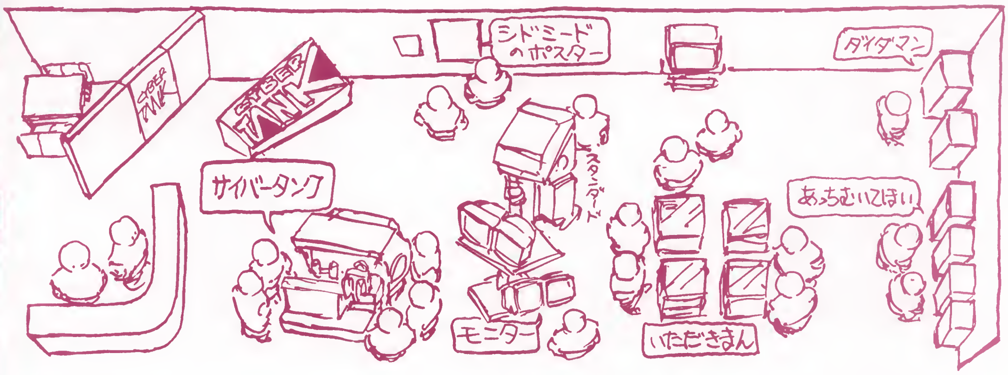
今回のAMショーのジャレコの抱負としては、イメージが定着しているテーブル筐体を180度転換させた「テーブルポニー」の発表、メダルゲームの輸入、開発、広い視野におけるアーケードゲームの出展などだそうですが、ジャレコのブースの様子では、これからもかなり期待できそうな感がありました。

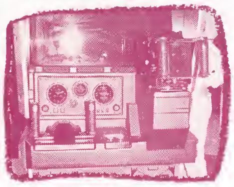
（FISCHER）

コアランド

知名度は低くても技術開発力は高いとみた

一般のプレイヤーの目に直接ふれることのなかったメーカーだが、今回出展の「サイバータンク」で、メジャーへの可能性を感じさせた。







☆サイバータンク

体感シューティング・ドライブゲームという、とても欲張ったゲームなのに、2人同時プレイするともっと面白いというスグレもの。

1Pがプレイヤータンクを操作しながら大砲の発射をし、2P同時プレイだと超強力なバルカン銃がつく。

水平2画面と3Dグラフィックスによる素晴らしい画面。そして新感覚の体感。前後の揺れによる新しいG感も売り物のひとつ。さらに、2Pは立ってそれを味わうという大胆な発想。戦争物ゆえに、効果の高いソニックとサウンド（FM）も見逃せない。

期待できるゲームとメーカーであると、断言しておこう。

（JOE山田）

データイースト

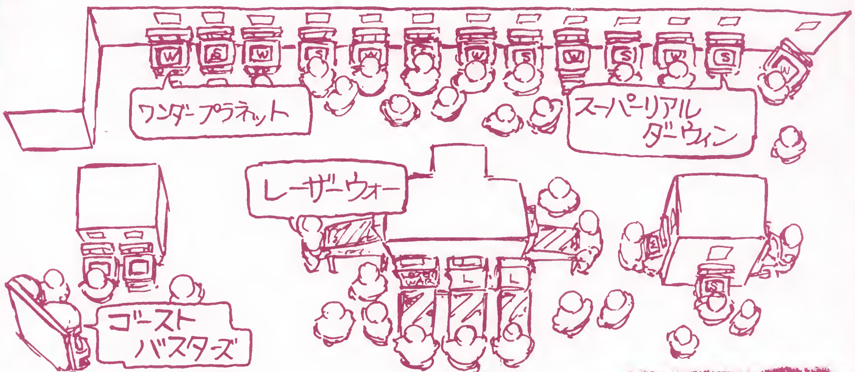
期待作はSRD

データイーストのブースには、ビデオゲームが3点と、ピンボールが1点、出展されていました。

ビデオゲームは、すでに発売され、本誌今月号で紹介している（24頁）、「ワンダープラネット」。さらにSRD（スーパーリアルダーウィン）、「リアルゴーストバスターズ」の3機種。「リアルゴーストバスターズ」は迷宮ハンターGのアメリカバージョンで、仕様が3人同時プレイ、キャラクターがコミカルタッチになっているのが特長です。

ピンボールは、今月号のピンボールコーナーでも紹介している「レーザーウォー」です。

私が一番すすめるのは、やはりSRD（スーパーリアルダーウィン）。前作よりも少し難度が高いと思いますが、前作程度の人気はでるかも知れません。



☆受付のお方

データイーストの受付にいらっしゃったのは、大場由実子嬢と君塚元子嬢のお2人。SRD取材の際、お手数かけました。敬具。





期待作だよ、SRD

☆SRD
（スーパーリアルダーウィン）

ダーウィンの続編

みんなは、あの「ダーウィン4078」を覚えているだろうか。進化、突然変異などという呼び方が、今までのパワーアップと違って斬新で、ゲーム内容もシンプルな所がとても良かった、あのダーウィン4078さ。

さて前置きが長くなったけれど、そのダーウィン4078の続編である、SRD（スーパーリアルダーウィン）が登場。

リアルというだけあって、グラフィックは勿論リアル。サウンドも、渋いBGMがグラフィックに良くマッチしている。

パワーアップは、前作ではE（エボル）と呼ばれるものを取ることによって、自機が進化（パワーアップ）していったのだが、SRDではEに加えてAr（アーマー）、Sp（スピード）、DNA、マユ、の5つに増えたのだ。

E（エボル）以外のパワーアップを紹介しよう。

☆Ar（アーマー）…自機の前にバリアーがつき、敵機や敵弾を防ぐ。是非欲しい。

☆Sp（スピード）…自機のスピードアップ。ないとキツイ。

☆DNA…地上物を撃つと出るヤツ。たくさん取っておけば、自機がやられて再スタートの時に、取って置いたDNAの分だけ、一気に進化させてくれるよ。

☆マユ…マユにEを取らせると、マユも進化して自機を助ける。（要するにオプション。）

パワー充分

面構成は、今の所は10〜11面になりそうのこと（前作は16面だった）。

前作の背景は、蛍光灯の様なものや、幾何学的な模様が摩可不思議なイメージを浮き上がらせ、印象深かった。SRDでは、前作同様の背景に加えて、木工具の様なものなど、新たな背景が加わって魅力UP！

次に説明するのは、前作の売り物だった、突然変異についてだョ。前作は、突然変異させると、最終的にはブラックディームと呼ばれるコウモリのお化けに変身してしまったけれど、SRDでは、タコかイカの様なヤツに変身してしまうのだ。

とまあ、続編ということで、どうしても比較が多くなってしまったけれども、このSRD、充分なパワーを秘めたシューティングゲーム、と一応ほめておこう。

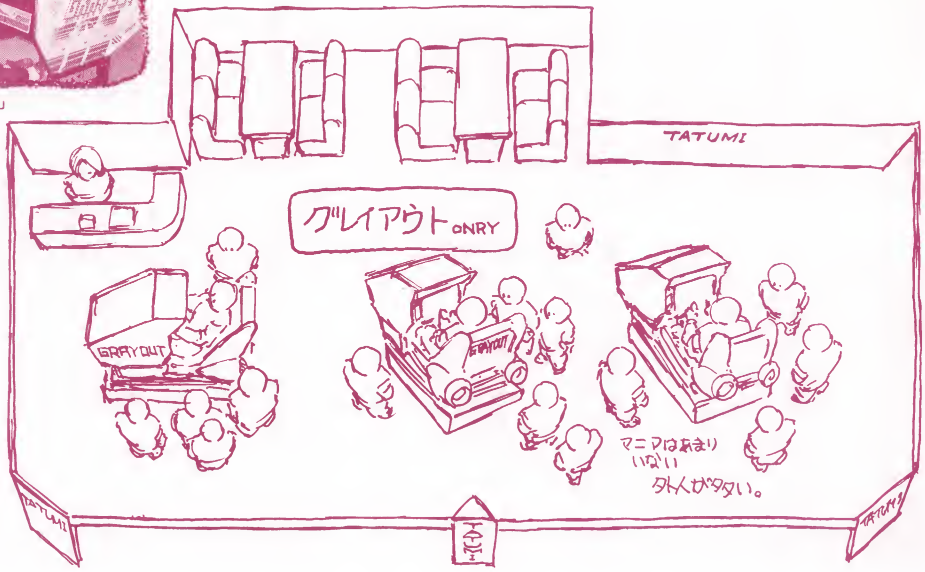
（POP小玉）

辰巳電子

目立った体感シミュレーションゲーム



体感ゲーム「グレイアウト」



平日だからといって、すいていると思ったのは大まちがいで、いやーいるいる。まだ出てないニューゲームが多くあって、目が回りそうなくらい歩き回りました。

その中でも辰巳電子の体感フライトシミュレーションゲーム「グレイアウト」は目立ちました。

グレイアウトとは、ジェット戦闘機の急旋回などのGにより、パイロットの頭の血が下がってしまう現象をいうんですね。

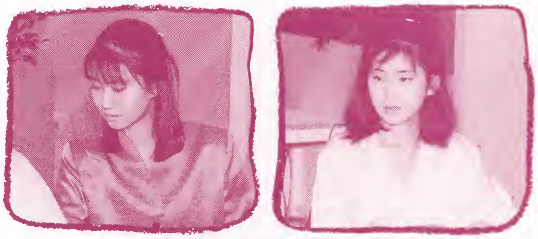
シミュレーションといっても、ドンパチくんがあるわけでして、グレイアウト現象を起こすような極限の戦闘状況になるわけです。遊園地等の乗り物では現実体験ですが、グレイアウトは精神的なことで、「そう感じる」という感じにさせるゲームです。

いやはや26インチのモニターで見るグラフィックは鮮明で、迫力あるドックファイトが展開する。きみはグレイアウト現象を体験できるか?

（久美）

日物

やはりマージャンゲーム



ブースの花、受付のおねえさん

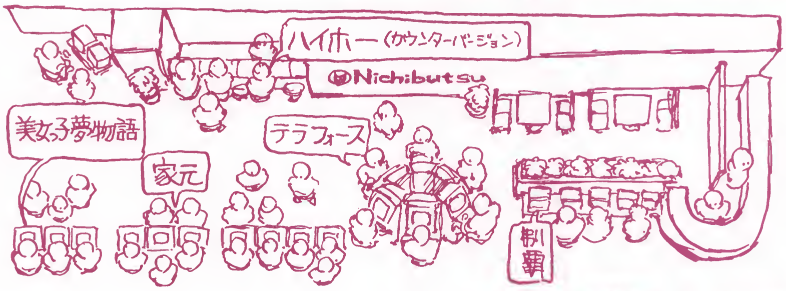
☆テラフォース

日本物産から超大型シューティング（といっても体感ゲームや大型タイプのゲームではない）が堂々完成した。その名も「テラフォース」。

8方向レバーでマイシップを操作、空中攻撃（地上）ボタンと、大型ミサイルボタンで敵を撃滅！ 護送機を破壊すると味方機奪還。最高2機まで自機をサポートしてくれる。

他に、スピードアップ、空中ビームパワーアップ、ミサイルパワーアップ等のアイテムも出現。ミサイルの爆発が、それこそ核兵器のごとくすごい!!

（あいきやー）



☆美女っ子夢物語

実写（相原久美）1人、アニメ3人の女性を相手に勝負だ!! 勝つとウハウハだが、負けてゲームオーバーになると、おくめバーサンのお色気（?）シーンをおがむことになるゾ。ラストチャンスもわりと当たりやすいし、リーチをかけると待ち牌を表示してくれるので便利。

☆家元

6種類の打ち筋をもつ流派との対決マージャン。勝ち進むと総本山家元との対決が待ちうけてるゾ。(しかし本当にラストまで行けるんでしょうか?)

☆HYHOO

すでにおなじみの早押しクイズだ。大容量ロムによる問題数7000問は並の頭脳じゃ相手になんないゾ。高成績の人には全国ハイホー度ベスト10にネームインプットのおまけつき。君はクイズ王になれるか!?

カラオケ仕様版は業務用のカラオケ装置のモニターでハイホーできるゾ。



恋はハイホーってか?

日物といったらマージャン、そして相原久美!!（何? 相原久美を知ってる!? もし君が18歳未満だったら、ケーサツに行って下さい）

マージャンゲームが3種とクイズゲームが1種。そしてテラクレスタ、ダンガーの続編というべきテラフォースが出展されていました。

相原久美に負けず劣らず美しい（?）お姉さま2人が受付でした。

（御旅屋）

それは最大のショーなのだから ギラリ光ってほしかった…

**見て来たよ、AM業界最大のイベントを!!
大盛況で、あふれるような人波だった…。
見えたのは、ナムコの中村社長の顔だけだった…
なあ〜んちゃって。**





TM　今日はGODさんが風邪をひいて寝込んでしまい、編集長がお休みですが、秋のショーについて気づいた点から話し合ってみましょうか。

山河　今回、一番人気を集めていたものは、なんといってもセガのアフターバーナーだった。すごい人の列でゲームは出きなかったが、もう発売されているということで、人気の割には新鮮味が感じられなかったよね。

萩原　でも、ショー会場でおこなったアンケートでおもしろかったゲームのベスト1だったでしょ。

山河　ウーン、それは当然という気がするよ。

オタヤ　ボクもそう思う。でもアフターバーナーは並んでもできそうもなかったからジャレコのブースで〝ぶたさん〟をやったの。

山田　あれはおもしろかった。バクダンがあって、投げると火がついて、しばらくすると爆発する……。すごく単純なゲームなのに、始めるとおもしろい。ぶたが投げるっていうのが楽しいね。

石井　あのゲームは、アンケートではおもしろかったゲームの3位になっているけども、一目見て面白いと一般の人に思ってもらうようにしないと、ヒットは難しいと思う。今回はショーなんだから、どのゲームでもタダでできる訳だ。それで、ぶたさんは空いていたから、やったという人が多かったと思うが、ゲームをしてみて初めて「楽しいじゃない」と感じるパターンではないですか。

山河　それは、去年出たバブルボブルにも同じことが言えると思うよ。ボクは、バブルボブルは初めて見たとき、ゲームしたいと思わなかったもの。

オタヤ　ゲーメストで紹介してゆくうちに、みんなやり始めたもんね。

転　ゲームに、とっつかせるっていうことは、制作者として当然考えてることなんだろうけどね。ネーミングとか、インストラクションカードとかも大切よね。ボクは、ナムコの〝ベラボーマン〟なんて、名前だけで、ゲームしてみたいと思うよ。

萩原　あのゲームは、すごいインストラクションカードだったね。〝超絶倫人〟（爆笑）なんていうサブタイトルだったよ。

TM　源平討魔伝の源平プロの作品でしょ。11月頃発売ということですが、楽しみですね。

石井　ビデオシステムのラビオ・レプスなんか、誰でもプレイできて、楽しめるように仕上ってるね。ジャレコのブースとカワクスのブースに入っていたが、人だかりがしていましたね。

萩原　ところで、コアランドという聞きなれないメーカーがいきなり大型機を出してきたでしょう。あのメーカーはどういうところなの。

CC　今までは、大手メーカーの下うけだったということだけど、これからは、自社で販売もするということじゃないですか。

TM　そうすると、大型機の技術のノウハウは持っているということですね。それは、また期待できるメーカーが増えた訳で。

山田　ボクはコアランドのブース担当だったので、出展作品の〝サイバータンク〟をプレイしてみたが、よい出来だと思う。1人用はちょっと難しいと思うが、2人だと楽しく遊べるよ。

石井　楽しいって言えば、ショー会場のアンケートでおもしろいゲームベスト1になったアフターバーナーね、私は発売された当時、ひどいゲームだと思ってボロクソに言ったの。でも、ショーで改めて見てみるとスゴイゲームだと思う。他社のまねっこゲームが今回のショーでは多かっただけに比較するとあまりにも差がでますね。

アレンジが多いと思いませんか?

転　大型筐体の話が出たんで、言うけど、ボクの友人が話してたことなんだが、ナムコのファイナルラップは、8人同時にプレイ出きるというゲームでしょ。でもね、彼が言うにはポールポジションを4人同時にした方が、もっと楽しいって。（爆笑）

CC　そうそう、今回のショーを全体よく見てみると、今まで出てたゲームのアレンジがほとんどっていう気がしなかった?

石井　それが自社のアレンジであったり、他社のアレンジであったりで、特別目新しいものが無かったように思いますね。

山河　そうだよね。去年はダライアスあり、ウェック・ル・マン24あり、アウトランありだったものね。驚きだったよ。

石井　ゲームって…やはり他でつくってないものをつくってやろうとするのが、ゲームメーカーの開発じゃないのかな。他社で出しているものが売れているから、あれと似たものをつくろうっていうんじゃあね。

転　そう、売れたシューティングが出たあとは、各社共今月はシューティングゲームの月にしましょうって、相談したようにシューティングゲームが出るし…。（爆笑）

CC　この業界は、服飾業界で言うような流行は通じないんじゃないだろうか。

オタヤ　だから、はっきり言って今回のショーはおもしろくなかった。だって、このゲームに燃えたいっていうようなものなかったんだもの。

萩原　山河君なんか、2日目は行かないで編集部へ来ちゃったものね。

山河　2日目は、編集部に来たところを、また会場に連れて行かれちゃったんだけど、2日目の方がすいていたね。

オタヤ　今までは、どちらかと言うと初日より2日目の方が混んでいたと思うよ。2日目がすいているっていうことは、ちょっと問題じゃないのかな。

TM　今、業界誌などではビデオゲームが低調だ、このままではダメだ、などと言われてますよね。だから、オペレーターさんなんかも期待して会場に来たと思うんですけど。

オタヤ　ほとんどが、どっかで見たことがあるー、っていうんじゃねぇ。翌日は人も少なくなる訳です。

CC　ゲーメストでアンケートを取った中で、おもしろいゲームという項目の中に、ジャレコのぶたさん＝めちゃくちゃ、アイレムのキックル・キューブル＝頭つかう、データイーストのSRD＝進化というのがあったでしょ。

オタヤ　オット話が見えた。SRDはダーウインのアレンジで進化させたものだっていうんでしょ。

石井　だから、今回のショーへの出展作品は、だいたいが今まで発売されたゲームを元にしてアレンジしてあるだけだから、それが元の作品より進化してるか、退化してるか、または、そのまま停滞しているかの3つに分けられるということでしょう。（爆笑）

今年の作品は、進化・退化・停滞だよ〜ん

TM　それでは、今回のショー出展作品について、それぞれ進化・退化・停滞で評価してみますか。まずエスカレーターで2階に上って入ったところのナムコのブースから。

転　ファイナルラップはさっき話に出たけど、前作のポールポジションⅠ・Ⅱから見て進歩してるところがないから退化。（爆笑）

山河　パックマニアは、グラフィックや立体感はすぐれていると思うよ。でも、それがゲームにマッチしていないのね。女の子はキャーキャー言っていたけど。

山田　ナムコの社内でも、なんで今さらパックマンなのって声もあるそうで、これはパックマンの退化ね。

CC　参考出展のギャラガ88はギャラガの完全な退化。

オタヤ　アサルトは、戦車ものとしての基本はいいね。マニア向きという感じもするが、今後の仕上げによっては、ブレイザーやジャッカルにもなるし、タンクや怒にもなるね。

山河　ベラボーマンは、まだなんとも言えないが、受けはよかったみたい。強く印象に残ってる。ネーミングもよいし、インストラクションカードも工夫があってお

超過激・大胆！ゲーメスト編集部座談会

エイ・エム AMショー

じょうだんを言ってる場合じゃない。40の目でもって、ショー会場をしっかり見てきたよ。各社開発陣が総力をあげて発表したニューゲーム。どんな内容か。話し合ってみた。さあ、ビシバシ行ってみよう。





もしろかったね。

萩原　じゃあ、その隣のタイトーにいってみようか。まず、大型ドライブゲーム〝フルスロットル〟から。

転　僕が乗ったら、いきなり電源が切れてテストモードになり、タテ・ヨコすごいゆれなの。両手を上げて、「あ〜あ」って、あわてて降りなければって焦ったよ。(爆笑)

石井　私はフルスロットルにとても同情するな。ル・マンやアウトランは時代を先取りしていた訳でしょ。だからフルスロットルも2年前に出ていたらよかったかもしれないけど、今じゃあね。

CC　それでも、考え方としては、アウトランやル・マンに触発され、やっとできたというのが正しいよ。

萩原　オペレーションウルフは？

オタヤ　タイプはいっぱいあるけど、マシンガンとしては画面のつくり方も良いし進化だね。

CC　私はビデオゲームの中でも一番よかったと思う。マニアだけではなく一般的な人を多くまきこめるよ。

TM　レインボーアイランドはどう？

山河　バブルボブルをプレイした人は、一度は必らずやってみるよ。

石井　でもバブルボブルに比べたらとっつきにくい。操作性がやりにくいのね。1面も仲々クリア出きないよ。

萩原　そうすると、バブルに比べて退化？

山田　でもダライアス面とか、アルカノイド面なんかおもしろかったね。

オタヤ　そうそう、だからね、タイトーゲームの面はいいんだよね。

CC　ワードナーの森は、1面は難かしいが、とっつきやすい。点数も出しやすい。そんなところかな。

TM　セガのブースにいきましょうか。

石井　セガのアフターバーナーⅡは、最初のバージョンが完成品でない訳だから、アフターバーナーの進化っていうのは間違い。アップライトスタイルは正解だったんじゃないの。

オタヤ　ヘビーウエイトチャンプは、つかれたの一言。一般的な娯楽施設に置くと喜ばれると思うよ。ショッピングセンターとかスポーツランドとかね。また、歌舞伎町のような繁華街の店先ではインカムが上がりそうだね。なぜかっていうと、こっちが痛い思いをしないでケンカが出きるものね。大成功じゃないの。

転　スーパーリーグは、メジャーリーグのアレンジだけど、二番せんじとしては良い出来。ゆるせる退化ね。

オタヤ　タイムが早く減るのがちょっときびしいね。これは前作が長く遊ばれすぎたので、反省したのね。(爆笑)

萩原　ジャレコのブースに行きましょう。

CC　ぶたさんは、最初に話が出たのでパス。ブロックバスターは、何番せんじか分からないね。五番せんじという噂も…。(爆笑)

山河　一番最近のゲームで言えば、飛翔鮫の二番せんじだと思うよ。

TM　ジャレコのブースにあったビデオシステムのラビオ・レプスは、さっきも話に出たけど、どうですか。

石井　一般の人には、とっつきやすくしてあるでしょ。その分マニアにあきられるんじゃないかと思われがちだが、マニア向きにはエキスパートがあるんだ、と。

CC　うさぎはカップルで来た人たちに勧めたいゲームだね。でも、ぶたさんはアベックの中がこわれちゃうゲームだよ。(爆笑)

オタヤ　テクモのジェミニウイングにいきますか。

山河　あれは良く出来てるよ。ダテに2年も開発にかけてないね。パワーアップが多少不便だけど、一般うけするゲームだと思う。テクモポールもあったけど、あれは全く輸出する商品で、日本での発売はゼロということ。

TM　じゃ、次いきましょう。アイレムですね。

石井　Mr.ヘリの大冒険はアイレムらしいマイペースのシューティングゲームですよね。オリジナリティが非常に強いと思う。

CC　キックル・キューブルはおもしろいと思うんだが、とっつきにくい。あのゲームもアイレムらしくオリジナリティが強く、開発からプレイヤーへの挑戦状っていう感じだね。

萩原　アイレムのブースの前がカプコンだったね。

石井　カプコンではストリートファイターのアップライトにラバータイプとテーブルタイプがあったが、両方並んでいれば、当然アップライトの方をプレイするよね。テーブルもプレイしてみたが、波動拳が撃ちにくい。それが不満。

TM　不満と感じることは問題点？

石井　そうですね。プレイヤーが不満と感じれば、それが問題点じゃないかと考えるのが普通でしょう。

TM　そうすると、プレイヤーの不満点を解消しなければならない訳ね。ゲーメストでも何か出きるんじゃないかしら。

転　カプコンのブルドーザーは楽しい。エレメカの大進化。

CC　僕は虎への道に期待するよ。

オタヤ　エス・エヌ・ケイにいきますか。タッチダウンフィーバーはどうだった？

石井　アメフトのこのゲームはまじめなスポーツゲームという感じで、しっかり出来ていると思うんですが、ゲームの場合、どんなゲームでもまず、ゲームだっていうことをプレイヤーに思わせる方が得なんじゃないだろうかと思うんですが、どうですか。

オタヤ　それは言えてるね。特に、スポーツゲームの場合、ルールなんかが分からないっていうだけで敬遠する人がいるから、何も知らなくても「やってみたい」と思わせることは大切だよ。

山河　タッチダウンフィバーはアメフトの好きな人には最高だね。

CC　バトルフィールドは、怒Ⅲとかと呼ばれてるんだけど、怒

ショー会場で100人に聞きました
面白かったゲーム11
●ベスト・イレブン●

順位	票	ゲーム名	メーカー名
1	18	アフターバーナーⅡ	セガ
2	15	A-JAX	コナミ
3	14	ぶたさん	ジャレコ
4	13	Mr.ヘリの大冒険	アイレム
〃	〃	レインボーアイランド	タイトー
6	12	パックマニア	ナムコ
7	10	オペレーションウルフ	タイトー
〃	〃	ジェミニウィング	テクモ
9	9	ストリートファイター	カプコン
〃	〃	ラビオ・レプス	ビデオシステム
11	8	SRD	データイースト

まず、誰もが予想だにできなかったのは、ぶたさんの健闘。ゲーム性・キャラクター性はほとんど一発技？大健闘はラビオ・レプス、ここがブースを持ってて、インストラクターがバニーガールだったら…。Mr.ヘリの大冒険も意外な健闘。活躍を期待したい。　(GOD)

AMショー編集部座談会

の進化とか、退化とかではないね。あれは我が道を行くのゲームだね。

山田　雀棒IIは、一応ジャンボーの進化だね。女の子がかわいいよ。

TM　次いきましょうか。コナミですね。

CC　A－JAXは3Dが必要だったのかなあ。あのゲームはシューティングの好きな人にはこたえられないと思う。

オタヤ　見かけが派手だし、あの大きさだったら、小さな店にも入るし、いけるんじゃなあい?

TM　ショー会場のアンケートではおもしろいゲームのベスト2でしょ。

山田　それ分かるね。ボクもやってみたいゲームだもの。

山河　フラックアタックの超進化だね。

転　魔獣の王国は、恋のホットロックの一応進化。でも少し進化したくらいでは…。

CC　ハスラーは、今まで出ていたビリヤードゲームの中では一番出きがいいんじゃないかな。でもシティボンバーは、ロードファイターの退化だよ。

萩原　データイーストのブースに行きましょう。まずSRDは?

山田　あれはおもしろい。ダーウィンの進化だよ。でも難易度も超進化だよ。(爆笑)

オタヤ　確かに、難度かえてほしいよね。

転　ワンダープラネットは魔境戦士の進化だね。

石井　ゴーストバスターズは、迷宮ハンターGといっしょですね。およびじゃないって?

メーカーの一推しのゲームは何ですか?

TM　だいたい会場を一通り見まわして、それぞれの機種に進化、退化とつけちゃったわね。それで今、話合った中で今回のショーの特長っていうと、どんなことだと言えますか。

オタヤ　全体的にアレンジものが多いという感じで、低調と言える。

萩原　アンケートの中から感想を少し紹介してみましょうか。

まず、19歳の大阪の学生です。面白かったゲームにコナミのA－JAXを書いてます。その彼が言うには「近ごろ、大型ゲームの時代だ、大型ならなんでもおもしろい(はずだ)という考えがメーカーにあるようだが、私自身おもしろいとはちっとも考えられなかった。わずか数分のため金を出したくなるようなゲームはなかった」となってます。

次はタイトーのコインゲームを一番に推している29歳のデストリビューターは、「1やはり晴海でやるべきだ! 2メーカーの人と客がくべつできない!」とあります。

また、20歳の大学生は「大型機が多いわりに内容が今一つ。中身を充実していくのが今後の(大型機)の課題であろう」って書いている。この人はアイレムのキックル・キューブルを一番目に上げてますよ。

ジャレコのぶたさんを面白かったゲームに書いているこの人は19歳の大学生で「もう少し内容をはっきりつかめて、何をしていけばよいか肌で感じるゲームがほしいです」と、あります。

デストリビューターの方で、タイトーのスロットマシンを一番目に入れてますがゲーム名は入ってません。この方は「出展者側に詳しい説明を出きる人が少ない。カタログ類が少ない。子供が多すぎる」と書いてますね。

次は45歳のオペレーターの方で「大型機は確かに人目を引くと思われるが、多数である小型の店舗には、スペース、価格等の面で購入出来ないと思われる。端末オペは死ぬべきか」と書いてまして、おもしろいゲームの一番はエス・エヌ・ケイのバトルフィールドを上げてます。

石井　ウーン、小規模のゲームセンターのオーナーの気持は分かるなぁ。

萩原　次は、タイトーのオペレーションウルフを推している20歳のデストリビューターですが、「筐体だけよくて、内容がスカなんてものは出してもらいたくないですね」と書いている。

北海道から来られたオペレーターの方はコナミのA－JAXを一番目に入れてますが、ショーの感想には「全体にパッとしないです」とありますよ。

次の方は28歳のディストリビューターで、前に有名店の店長をしていたこの方は「目新しいものがなく、各社とも似通った製品が多かった」と書いてますよ。タイトーのレインボーアイランドを一番に書き入れてます。

次は、割と有名なマニアグループの一人で、21歳の学生です。「ビデオゲームは、古いもののリメイクばっかりという感じ」とあります。

オタヤ　なんですか、分かりますけど、全部気に入らなかったという感想文だけじゃないですか、それ。

TM　そうなんです。100人にアンケートをお願いし、感想まで書いて下さった方は、そんなに多くはなかったんですが、書いて下さった方のものは、ほとんどが同じようなご意見ね。1枚だけが「ショーに来れてよかった!!」というのが入っていただけですね。

山河　それは分かる。今日、編集部で話し合ったような結果が、はからずもアンケートの中に表われていた結果と同じだった訳だものね。

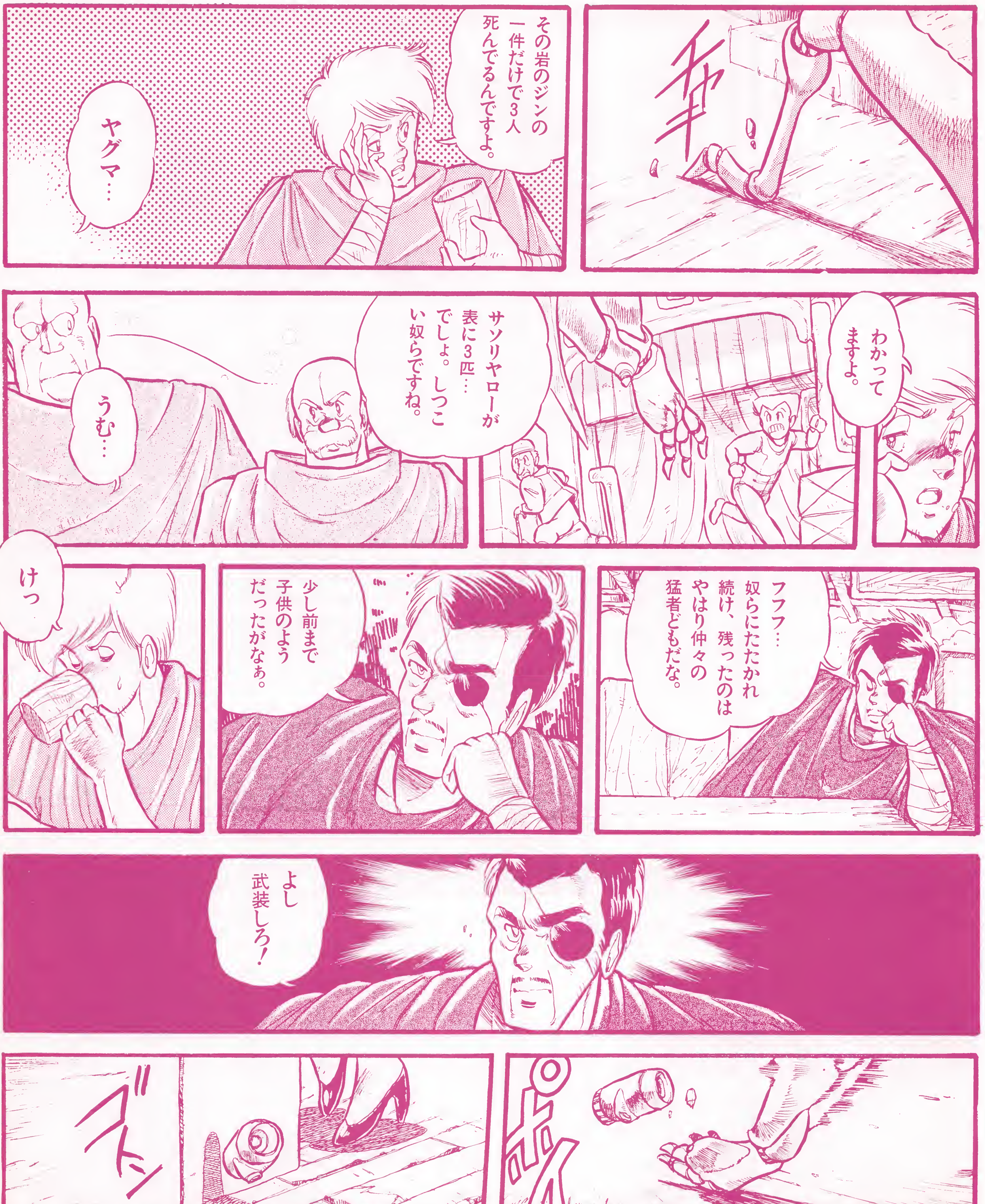
石井　ウーン、要するに今回のショーの大きな特長としては、アンケート、編集部内の座談会を含め、結論としては、メーカーが一推しと判断したゲームが、おもしろいゲームとして名前が上がってこなかったことかなぁ。

メタルフリークス

原作：本多拓弥
絵　：蜂　文太

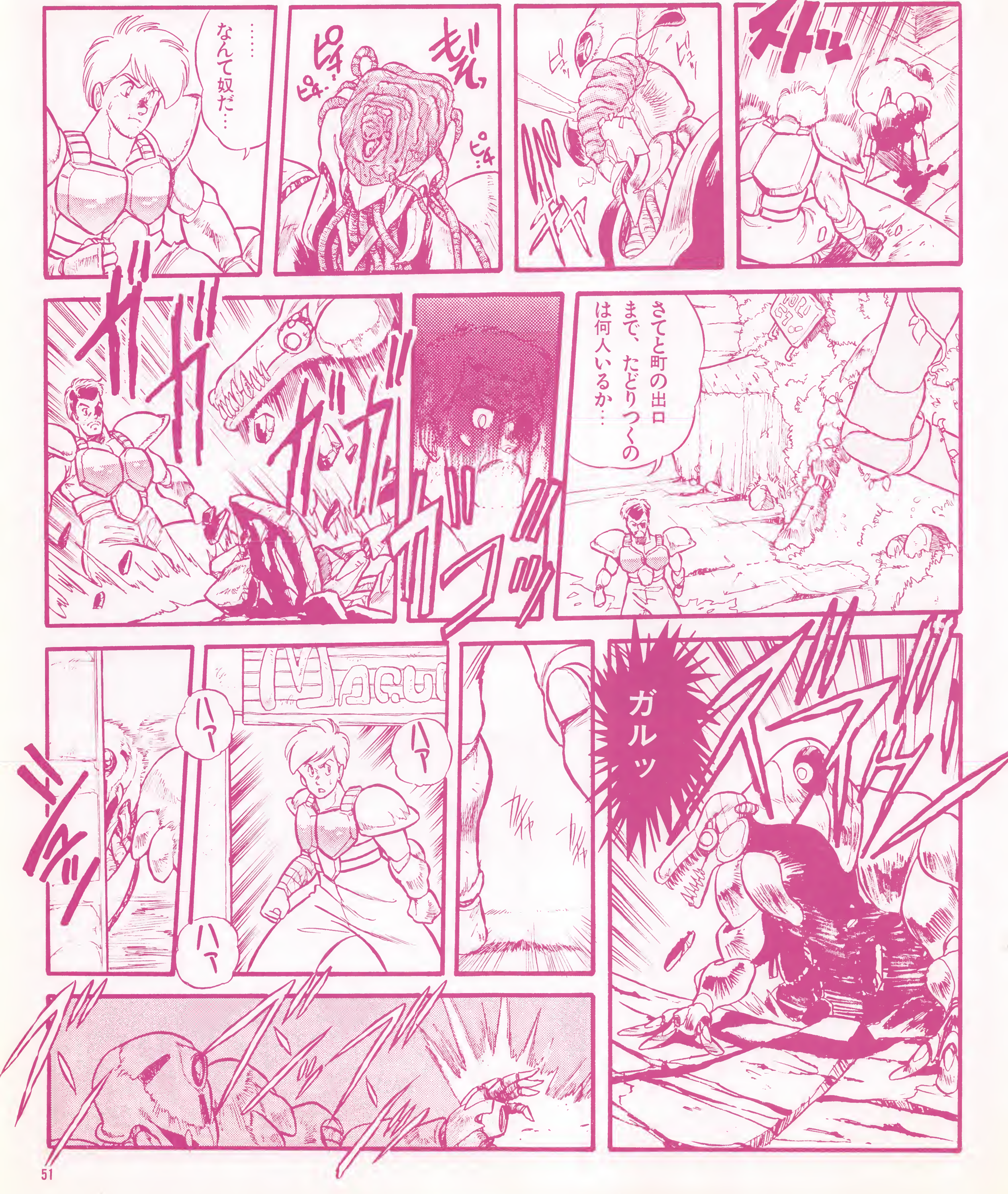


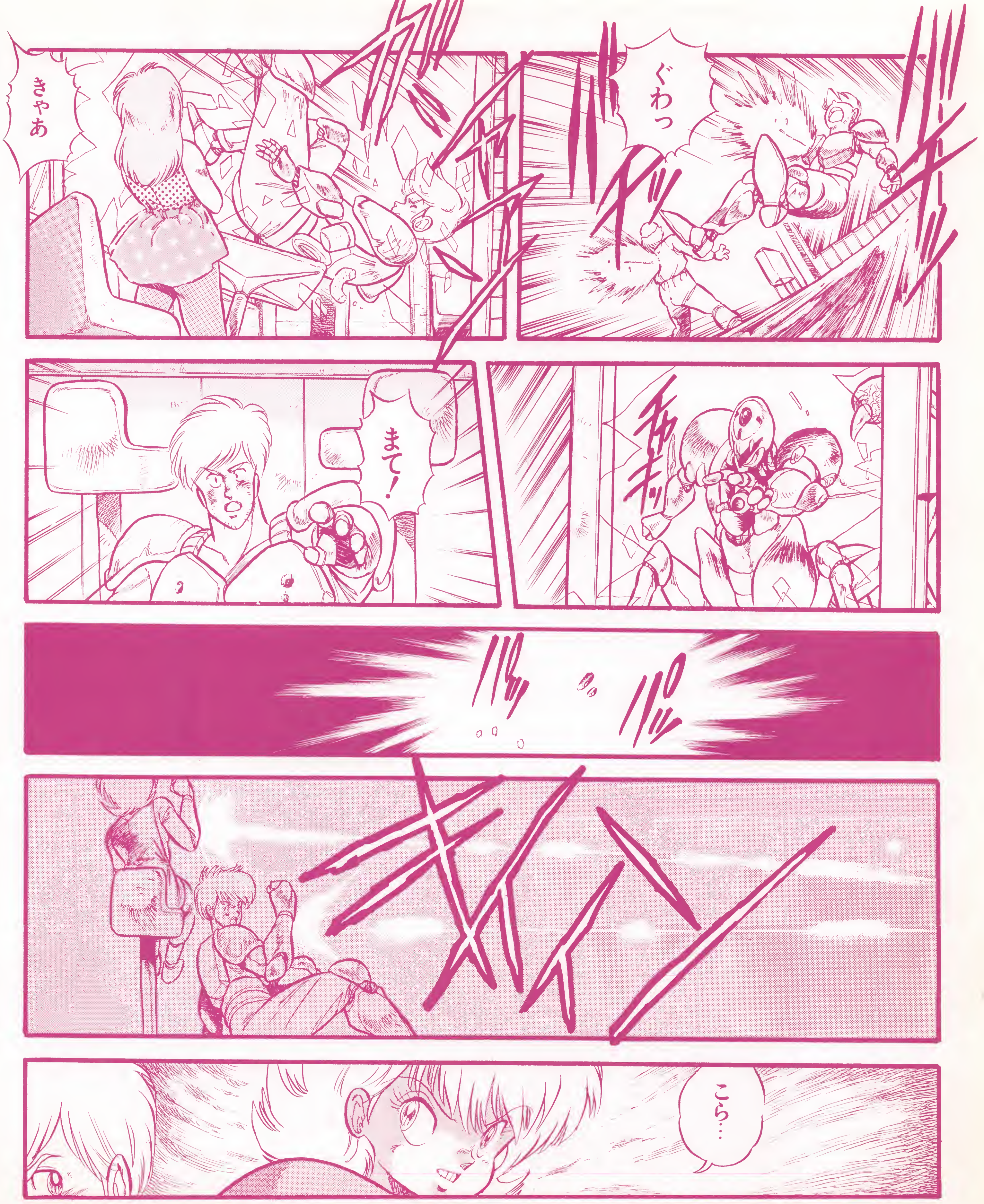

我々の旅も…
終りですかな。
何を言うヤグマ望みは捨てるな。
だってそうでしょう!?
10人いた仲間が今はたった4人…それもたった2週間でですよ。
だが彼らの死も無駄にはなっていない。先日のジンなどがな。

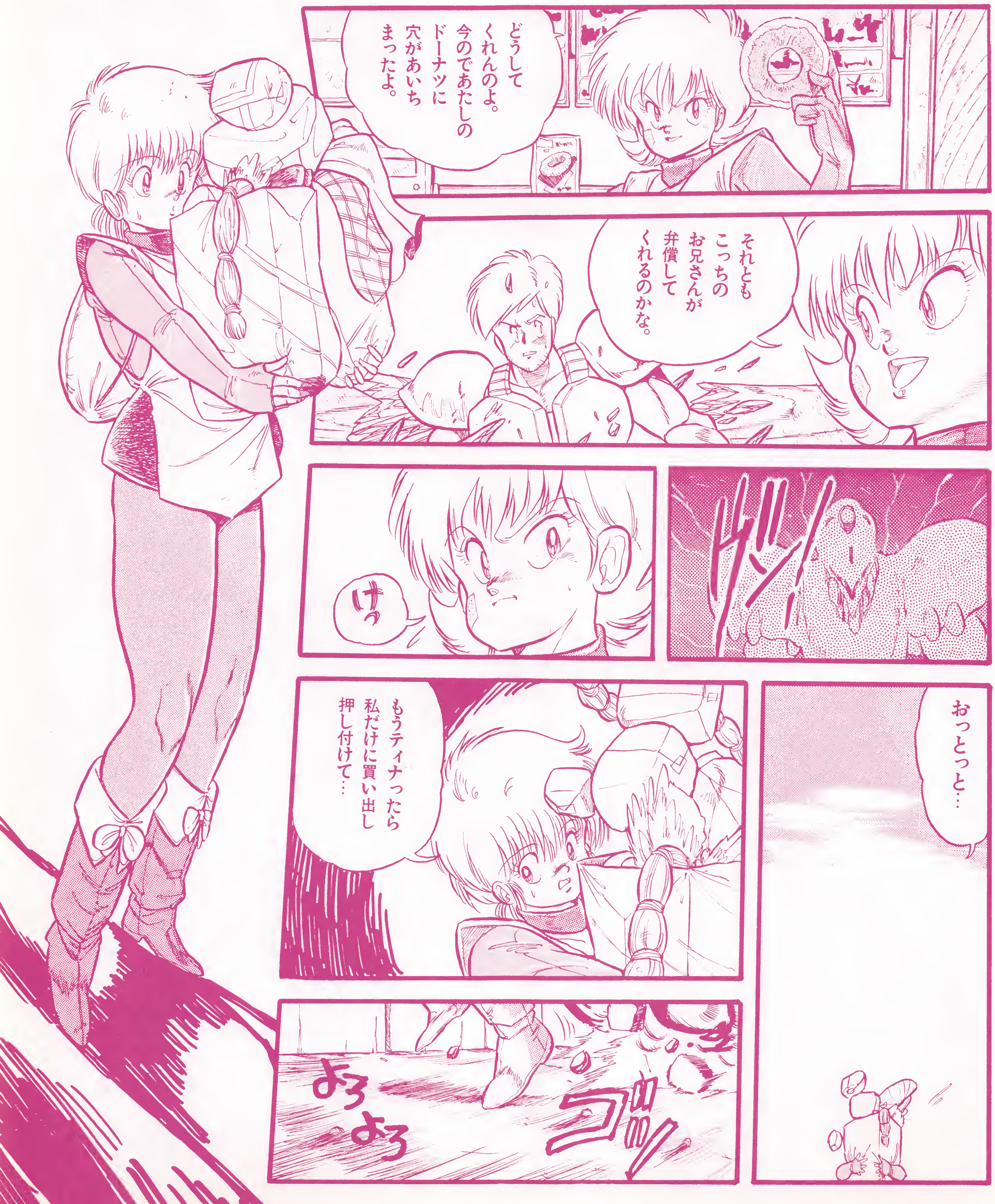

チャ
その岩のジンの一件だけで3人死んでるんですよ。
ヤグマ…
わかってますよ。
サソリヤローが表に3匹…でしょ。しつこい奴らですね。
うむ…
フフフ…奴らにたたかれ続け、残ったのはやはり仲々の猛者どもだな。
少し前まで子供のようだったがなぁ。
けっ
よし武装しろ!
ポイ
ゴトン

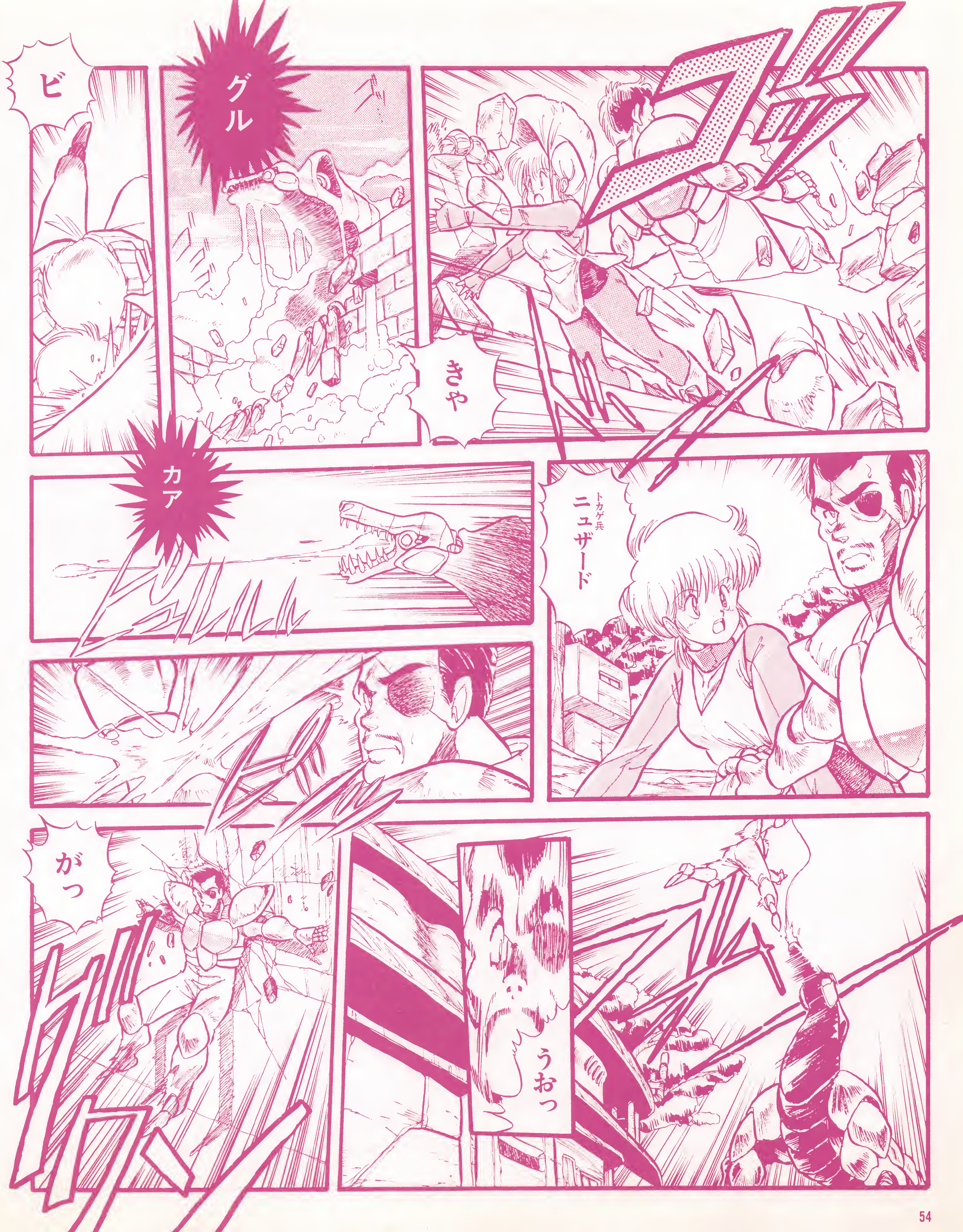
衝撃弾使用。爆煙は発生するが破壊力は微小であるよん。



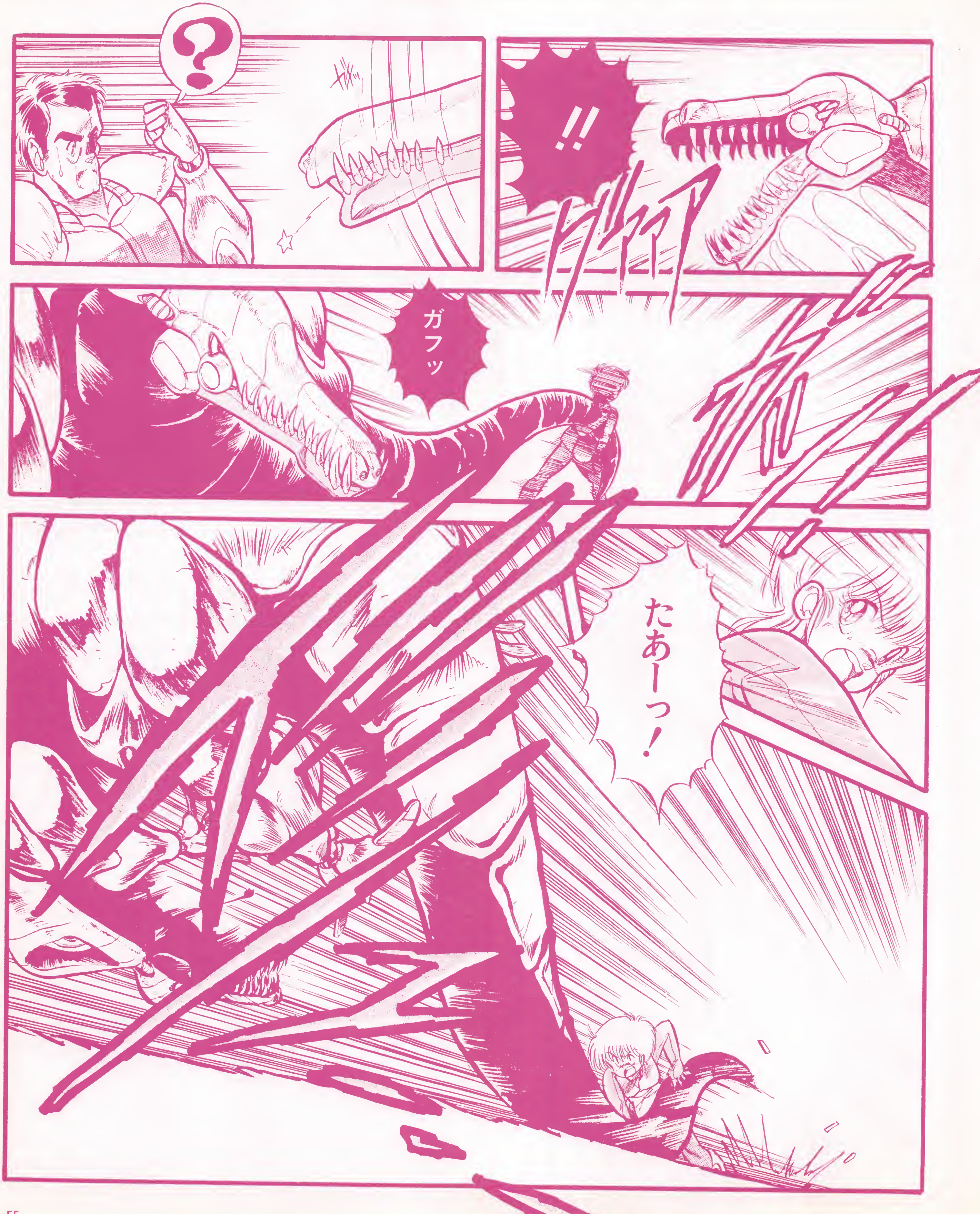

もぞっ
……
なんて奴だ…
さてと町の出口まで、たどりつくのは何人いるか…
ガルッ
ハァ
ハァ
ハァ


ぐわっ
きゃあ
まて!
チャキッ
こら…


どうしてくれんのよ。今のであたしのドーナツに穴があいちまったよ。
それともこっちのお兄さんが弁償してくれるのかな。
ドン!
けっ
おっとっと…
もうティナったら私だけに買い出し押し付けて…
ゴッ
よろよろ



きゃ
グル
ビ
トカゲ兵
ニュザード
カア
うおっ
がっ


!!
?
ガフッ
たあーっ!


ドゴン
おじさん大丈夫!?
き…君…その力はいったい…
え…ははは本当は人前で使っちゃいけないっておじいちゃんに言われてるんだけど…
あぶないっ

ゲーメストアイランド

なんだ――――ゾ!と

構成　御旅屋喜久
助っ人　Ⓣこと T M

ける、なぐる、わめく

そんな三段活用ゲーマーって許されるものでしょうか?

久しぶりに渋谷に行き、あるゲームセンターに入りました。ふと見ると「モンスターランド」がありました。まだ人がやっている最中だったので待っていると、隣のリベンジオブD∘Hをやっている人が目に入りました。

見た時は25面ぐらいだったので「うまいなー」と思ったのですが、よく見ると下手なのです。それだけならまだ個人のことですんだのですが、その人、1機死ぬたびに台をたたいたりけったりしていたのです。

(たぶんゲーメスト読んでないやつなんだなぁ)と思いながら、空いた「モンスターランド」をやっていました。

その後、その人はゲームオーバーになり、台をけっとばしていました。しかし彼は1Pボタンを連打しているのです。よく見ると「CREDITS 7」でした。(コンティニューばかりしない方がいいのにな)と思いました。

さらに彼はどんどん死んでいき、クレジットが1か2になったとき、いきなり親しそうに店員を呼び、「かぎ!!」と言いました。何をするのかと思ったら、何と台をあけてクレジットを20くらい入れるではないですか。僕もまわりにいた人も一瞬あっけにとられました。

そんな彼も34面まで行き、モアイを倒し、正体が出てきて、一生懸命やっているのですが、死んでしまい、相変わらず「なぐる、ける、わめく」の3拍子。34面でいやという程死んで、結局、その人はいきなり電源を切り「けっ、つまんねーゲーム」と言って去っていきました。

その後、見てた人は誰も「リベンジオブD∘H」をやりませんでした。

金色ブロックの間にボールがはまった時も「ける、なぐる、わめく」の三段活用。本当に得体のしれない不気味な人でした。

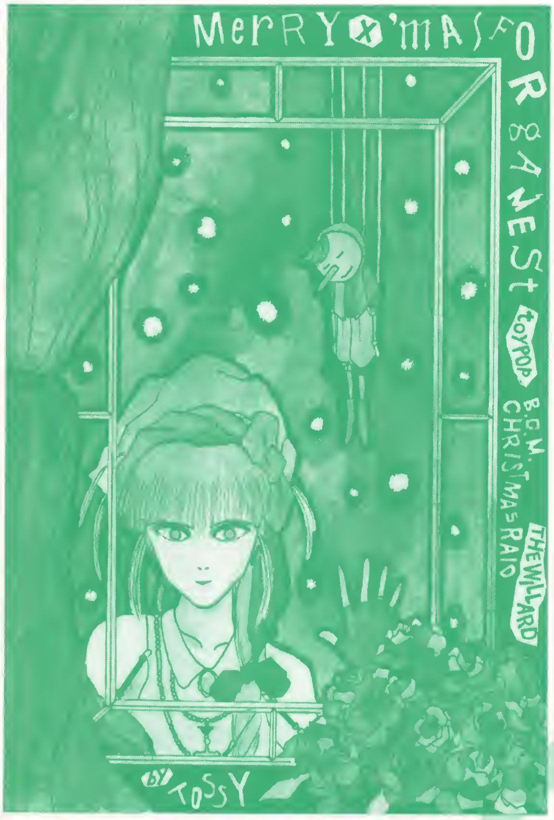
皆さん、こんなひどい人を見たらどうしたらいいか、またどうしたらこんなことをする人がいなくなるか考えてみて下さい。

(東京都　KGM.君)

★こういう人ってよくいるんだよね。自分のミスを棚にあげておいて、機械に八つあたりする…。でも機械たたいたり、けったりして後に何が残るんだろうね? だって、自分の手や足が痛くなるだけでしょ。

ゲームプレイでミスったりして頭にきたら、すぐにナムコのノックダウンに走るのが1番!!

それにしても、そのお客と店員さんの関係は、いったいなんだったのでしょうネ。



⬆(北海道　米ニスト井斉君)★不思議な世界をもったイラストです。何故か背筋が寒くなるのは私だけでしょうか? カードあたり。



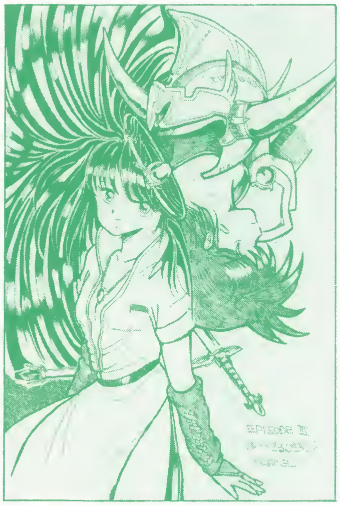
⬆(茨城県　DEAD崎君)★君は北海道の某女性の弟子になったそうで…。これからも色物イラストくらはい。

ゲームは バクハツ ダっ!!

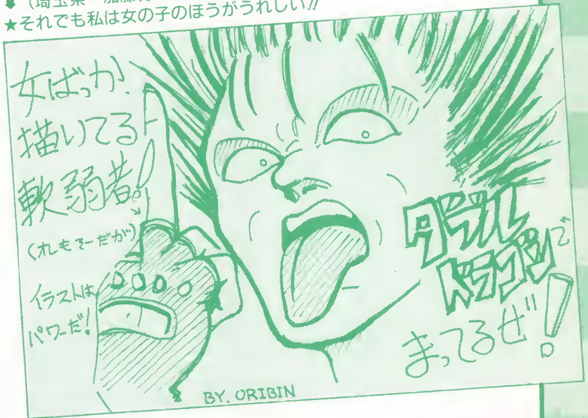
こんなことがあって
いいのだろうか?
この私とあまりのへだたり
怒りをこめて(声は一段と小さく)
ゲームはバクハツだぁ〜

なんと いうめでしょう!? かよわき少年の前で…

☆これはつい最近のことです。あるカップル(うらやましい〜)がストリートファイターをやっていました。
彼女の方は一生懸命にボタンを押し、汗がいっぱい出ていました。そうしたら彼氏の方が「汗をいっぱいかいちゃったね。シャワーでもあびてきたら!? 僕は○×で待っているから」と言ったのです。なんと○×とは男性の好きなラ○ホテルなのです!!
彼女の方はそのことを知らないみたいで(知らないなんてことあるのでしょうか?…御)、ニッコリ笑ってシャワーをあびに行きました。(僕はそのあとタロスケをしようと思ったがやめた。)
しかし腹が立つ!! いくらゲーセンがデートコースにもいいといっても、あんなスケベなことを考えてつれてくるとは…。(それでもうらやましいデス。)しかもかよわき少年の前でいちゃいちゃするとは…。もーどーでもいいもーん!! ぐすん。
P・S だれか彼女になってください。
(島根県 小林良介君)
★♬男はオオカミなのよー気をつけなさーいーってか!? しかし、中学生の君は何故○×がラ○ホテルであると知っていたのでしょうか? うーん、それにしても、こんなことを書いていて、君はまた先生にホメられるんじゃないのだろうか。私は期待している。



⬆(富山県　IDA君)
★カイの髪の毛がすごくキレイだね。



⬇(埼玉県　加藤秀幸君)
★それでも私は女の子のほうがうれしい!!

さすがに ゲーメスト 不意の雨の攻略もバッチリ

☆とあるゲーセンに友達と2人でゲームをやりにいった時のことです。2人とも3時間以上プレイして、いざ帰ろうとした時、いきなり雨が降ってきました。
どうしよう、と悩んでいると、友達Aが「早く帰ろう」と言うのです。「だって、雨降ってるよ」と僕が言うと、Aは「バカだなぁ、10月号のゲーメストのザブ抜けを読んだろう。雨もザブと同じじゃないか。要するに雨は2秒前の自分をねらうんだよ」と言って、ザブ抜けの要領でなんとぬれずに帰っていった!?
僕がしばらくボー然と立ちつくしたのは言うまでもありません。
またしてもゲーメストの奥の深さに納得した僕だった。
(山形県　M・K君)
★おいおい…。しかし、ゲーメストの攻略がこんなところにも役立つとは!? これは皆さんもやってみるしかないゾ!? (できるわけねーだろ!!)
しばしいい気分にしてくれた君にテレカあげちゃう!

ラッキーな 友人に思わず目が点になってしまった私

☆ある暑い日の昼下がり、所はおなじみ(?)ゲームランド小山。その時店内には5、6人の馴染みの人間しかいなかった。
ちょうど皆さんゲームが終わって、雑談をしていた時に火種がドアを開けて入って来た。スラップファイトをヘルパーなしで打止めにしたのが自慢のM君だった。人見知りという言葉を知らない彼は、慣れないはずのこの店内にて「やあ!!」と田中角栄張りのフォームでばっちり決めこんでくれた。
それから我々は、秘かに彼のことを観察していたが、一向に台につく気配がない。
常連:「M君、ドラスピでもやったら?」
この問いに対して思いもよらない返事が戻ってきた。
M:「やるのめんどうじゃん。だって、家にあるもん、ドラスピ…」
……ターイムストップ!
チッチッチッチッ……我々はしばしの静寂にみまわれた。
「はっ!」と我にかえって…
常:「なんで買ったの、そんなもの?」
M:「宝くじあてたのさ。3000 200万円ぐらい。」

いきなりくいず!!

☆さぁ、イラストを見て
ゲーム名をあてよう。



●おこたえ
1:飛翔鮫
2:バレット
3:ドラゴン スピリット
4:ローリング サンダー
5:スペースハリアー
6:のぼらんか
(埼玉県　氏家雅紀)

★いきなりくいず!!では新しいパターンのクイズを待ってるゾ。がんばってね。

こちら こだわり派

著作権の問題は別にしてトクかソンかの観点でVGMの録音のことを考えてもいいのでは――そんな意見も多いのです



⬇（神奈川県　佐々木無宇君）★カイにこんな立派なコートを買ってあげる甲斐性がギルにはあるのでしょうか？

音楽を聞くとプレイしたくなるそんなゲーマーって多いよ

☆VGM録音について、僕の考えではやはり「録音可能」です。

理由は10月号の柴田克彦さんの意見の一つ「レコードがOKなのだから」ということもありますが(37ページ)、それ以外に、実利的な面から考えてみても「録音可」が合理的・実際的だということです。

たしかに音楽を聞いて「ゲームをやった気になる」人もいるでしょうが、逆に「曲を聞くとやりたくなる」という人の方が多いのではないでしょうか。

ちなみに、僕は後者の方です。レコードを買ってきて「知らないがいい曲！」と思うと、すぐにプレイしにいき、はまってしまいます。

これと同じように、どんなゲームでも曲を聞くだけで完全に満足する人はおそらくないと思うし、もしいても、その曲のレコードが買える金額以上にゲームをやっていると思います。

P・S：ゲームの音を録音するために1度だけやり、エンディングまで行ける人は一体何人いるのでしょうか？僕なんか10回やっても20回やっても、なかなか進まないのに!!

（大阪府　木村直人君）

★VGMレコードを聞いていたら、急にそのゲームがやりたくなる。そんな経験って誰でもあるんじゃないかな？プレイヤーのそのへんの心をメーカー及びゲームセンター、レコード会社の方々にも理解してもらいたいものですね。



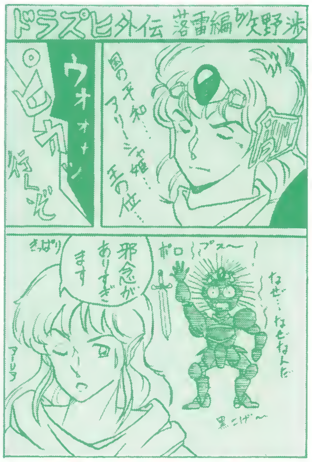
⬆（奈良県　遠山晃君）★アムルを待つアリーシャ。待ち続ける女の姿は美しい!?



➡（兵庫県　いくこさん）★このイラストのようにカワイイ方ならぜヒともお友達になりたいものです。



⬅（東京都　修業者HAN・S君）★よい子はまねをしないように。



⬆（福島県　矢野渉君）★天罰ですな。

円で当てたんだぜ。すごいだろ」

我々は当然ながら、すぐに彼の言動を信じることはできなかった。ところが騒ぎはそれどころではすまなかった。

M：「それとね、R－TYPEもあるよ」

常：「うぐ…ここにも、まだ入ってないのに。ほかにー、まさかサラマンダあたりは!?」

M：「あるよ、ステレオ筐体ごと」

常：「ゲゲッ！　他にもまさか…」

M：「そうだ、かんじんなものを忘れてたよ。ダライアスもあるよ、うち」

常：「えー、うそだろー。まさかねー。冗談よせよ。お、おまえ…」

しかし、我々の悲痛な叫びに、彼はおかまいなしに、

M：「うそじゃないよ。あのモニタが3つつながってるやつごとある」

皆さんもうすっかりあきれてしまい、ほとんどヤケ。

常：「いくらぐらいした」

M：「そうだね、ダライアスはモニタと基板だけで4、50万ぐらいだと思うよ。完成品じゃないから」

常：「他は？」

M：「ナ・ム・コ・さ・ん・と・か・コ・ナ・ミ・さ・ん・と・か・タ・イ・ト・ー・さ・ん・か・ら直接カードで買ったからよくは分かんないんだけど、全部あわせて100万ちょっとはつかったかな？　まだ買えるよ」

私：「ね、ね、やらせてよ、それ!!」

M：「いやだよ！」

さんざん自慢して、気をもたせたあげくのこの言葉！　私はすっかりむくれてしまいました。

――嵐は去った…。「信じられんぜ」「おれが200万持ってたらゲームなんて絶対買わんね、車だよ車」「いくら自分の金で当てたからってねぇ…」……不毛な議論は彼が去った後も果てしなく続いた。

私は彼のせいでちびちびと金100円也を入れ、ゲームをやっているのがバカらしく思われるようになってしまった。毎日のように100円を山積みにしてアルカノイドをやっていたおじさんがかわいらしく思えてしまう、今日この頃…。

P・S：この話はまごう事なきノンフィクションです。

（栃木県　AMA君）

★げげぇ――っ!?　なんという事でしょう!!　ツキのない我々は、今日もまた、「…た・ら」とたらたらと「たら話」をしているのでした。

パロディゲーム大集合

パワーがないゾ!! ってハッパをかけたら たくさんの力作が届いたよ （日本の将来明るいな。こりゃ…日本国首相） というわけで今回はパロゲー特集!!



⬆（東京都　吉野純弥君）★うう…不気味だ。竹だ竹!!

それはVHSによって歪められたビデオテープ空間より始まる

β-TYPE

☆今ビデオ界はVHS軍に80％占領されている。そこでビデオ界の鮮明、β軍ソニー将軍は「β－09」という鮮明戦闘機でVHS軍に戦いをいどむのであった……。

◆各ステージのボスは以下の通り。

○ステージ1：NEC…β軍の裏切りもの（弱い）。

○ステージ2：サンヨー…同様。巨大なテープをリモコンであやつる。

○ステージ3：ヒタチ…巨大戦艦。上部中央のマークが弱点。

○ステージ4：ミツビシ…三つのひし形が分裂し、攻撃する。

○ステージ5：シャープ…スピードサーチは軍団1。気をつけろ!!

○ステージ6：トーシバ…軍団1の鮮明画像度で攻撃してくる。（β軍の裏切りもの）

○ステージ7：ナショナル…軍団の副将!! S／N比は軍団1!! まけるな!!

○ステージ8：ビクター…軍団の将軍!! 御神体の犬を破壊すれば…？

◆パワーアップの説明

①ヘッドパーツを取っていくと、ツーヘッド、スリーヘッド、フォーヘッドの3段階にパワーアップし、攻撃にもバリアにもつかえる。

②バリアパーツを取っていくと、ハイバンド、スーパーハイバンド、EDベータとなり解像度がUPする。

③他に♪のマークの付くパーツを取ると、ステレオ、ハイファイ、サラウンドの順にパワーアップする。

④EDベータ時にⓂ（メタル）パーツ取ると、最大の武器ED砲（別名水平500本砲）が使用できる。なお、この武器はショットボタンを3秒以上押しつづけていないと発射できないので注意!!

（広島県　REM君）

★いやぁー、ビデオの勉強になりました。これで君もビデオ博士になれる…かもよ!? お礼の意味で松のテレカあたりだじょ。



⬆（兵庫県　北八荒君）★しーくんにも愛の手を。はぁーそれそれ。（それは合いの手!!）

めざすはバンタム級、そしてチャンピオン？

段平討魔伝

by NANCO

☆19XX年、ボクシング協会に再び姿を現した丹下段平。（Ⓒあしたのジョー）彼は丈と西をひきつれて帰ってきた。これは大変ということで、ボクシング協会は力石に丈と西を倒すことと、ついでに段平をこの世界から消すことをたのんだ。

君は力石を4方向レバーで操り、12個のボタンでパンチを決めるんだ!! 西はほっておいたら引退するが、丈はつらいゾ! 減量モードでバンタム級まで落とさなければ戦えない上に、テンプル1発で君はもうゲームオーバーだ。

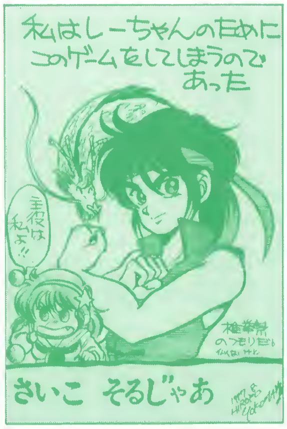
九州は熊本から東京の片すみの街まで君はたどりつけるか!? そして段平のおっさんを倒せるか？

リアルな声は30種類。段平の「立つんだ、ジョーッ!!」丈の「あしたのタメに」etc.

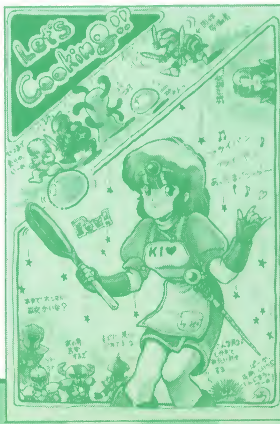
グローブを200個とると「必殺!! アッパーカット」ができるよ。

（兵庫県　サイコノブじゃー君）

★全国の「あしたのジョー」のファンのために、生まれるべくして生まれたゲーム!? パンチドランカーにならぬよう注意しましょう。竹だよ。



⬅（大阪府　横山浩子さん）★ゲームで見る限りは頼りなさそうなんですけどね、しーちゃんって…。



➡（東京都　K君）★頼むからスライムの丸焼きだけはかんべんして下さいネ。

GAPCOMの迷作ついに登場!?

1945

☆1944を飛び越えて、いきなり1945が登場したぞ。これまでの自機はP-38だったけど、今回はB-29で日本本土を爆撃するんだ。銃の数は多いし耐久力も大きいけど、当たり判定が大きい（自機は亜也虎と同じ大きさがある）のでかなり難しいぞ。

敵機はカミカゼ攻撃をかけてくる。また、地上からは竹ヤリや「1億火の玉」が飛んでくるぞ。うまくよけながら爆弾を落とせ。日本軍の秘密兵器・超人機や海底軍艦も強敵だ。

最強のパワーアップ・アイテムはA-BOMBだ。これ1発でひとつの都市を破壊できるぞ。うまくクリアすると、「作戦成功「広島」壊滅・破壊率100％」といった表示が出るんだ。全面クリアすると玉音放送が流れて終戦となる。

ちなみに、次回作は一挙に飛んで1968。ベトナム上空でミグとの空中戦だ。ゲリラの村を焼き払え。最強アイテム「KAREHAZAI」の威力はすごいぞ／（うーんやばいなぁ…）

（京都市　山本弘君）

★なんというアブナイゲームなんだ// 君はそれでも日本人なのか？ 破門だ破門//……と言いたいところだけどGAPCOM開発からつけとどけをいただいているので、梅にしてあげよう。



➡(東京都　みのやみのる君)★ああ…ローバーになりたい…。



➡(東京都　ニクキュウ君)★いよっモアイケルジャクソン!?

たすけろは網走におちました!?
誘拐道中記
by NAMMCO

☆たすけろは誘拐好きの常習犯でした。いつも子供を誘拐して、世間の人を困らせていたのです。あまりの誘拐ぶりに、日本の秘密警察はたすけろをまっ殺することにしました。

たすけろは公衆電話で身代金を要求している時、はりこんでいた秘密警察にみつかってしまい、催眠弾で眠らされてしまいました。

たすけろが眠っている間に警察は網走刑務所に運んでしまいました。そこは一度入ると二度と出られないという所なのです。

たすけろが目を覚ましたころ、秘密警察長官が言いました。「おまえは2週間後に処刑されるのだ。ふぁっふぁっふぁ……」

さぁ大変!! あと2週間で自分は死んでしまう!! その間に脱走して海外逃亡しなければ…。こうして、たすけろの旅が始まったのです。

◆面構成…たすけろは2週間以内に札幌空港から国外へ脱出しなければなりません。札幌までは5ステージあります。札幌空港につくと、5つのうちのいずれかのエンディングがあります。武器は追いかけてくる警官を倒して奪いとれ!! 警官にやられると、OUT! どのENDINGになるかは警官を倒した量に左右されるらしい…。

◆STAGE…1:網走刑務所　2:網走郊外　3:釧路郊外　4:帯広郊外　5:札幌空港

◆ENDING…1:海外逃亡成功　2:ギロチン　3:電気ショック　4:首つり　5:銃殺

(大阪府　ZTT-RIO・君)

★少～し原作の文章をかえただけでもこのデキ!! これぞパロゲーの極意か? 本当なら松の上のゲーメストオリジナルトレーナーあたり、と言いたい所だけど、私は札幌空港から海外にいけるなんて知らなかったので、松のテレカあたりだよーん。

· ·

長谷川町子さんゴメンナサイ!!
サザエさんもパロッてしまいます
たいこソルジャー
by SMK

☆あの『サザエさん』で有名な「たいこおばさん」(イクラちゃんのお母さんだよーん…御)がゲームになった!! その名も「たいこソルジャー」だ!!

のりすけおじさんと組んでジグマを倒せ!! たいこさんとのりすけさんの武器は「お魚くわえたドラねこ」だ。ドラねこを振りまわして敵を倒せ!! パワーUPすればくわえている魚を投げて攻撃できるゾ。

もう1つのボタンでは、たいこさんならタラちゃん、のりすけさんならイクラちゃんを投げ飛ばせる。さぁ、今日も泣きさけぶイクラちゃんとタラちゃんを投げる2人。ガンバレ!!

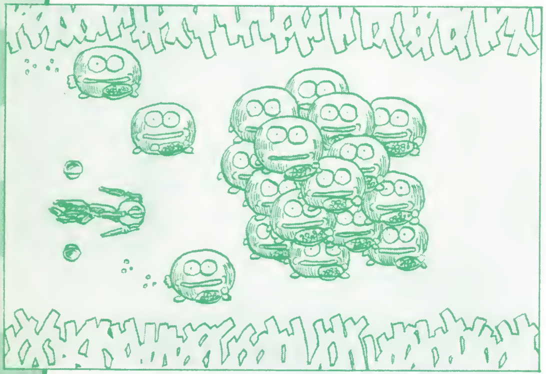
P・S:今、FCカセットアデナを買うと、BGMカセット「お魚くわえたサザエさん」がついてくる!!

(千葉県　倉泥臼君)

★たいこさんやのりすけさんといった、マイナーなキャラの起用が何ともいえないほどいい味が出ています。私としては、アナゴさんやフネさんといった人も出して欲しかった!? 竹でしょう。

ア・ブ・ナ・イ　ゲーマー度ちぇっく!!

⬇(青森県　しばた君の友人君)★出、出たあー!! こんなの絶対に勝てましぇん。ぱっぱっ、ぱっぱっ…。



次の質問にYES、NOで答えて下さい。

①ファミコン版アテナのタイトル画面を見て喜んだ。
②サイコソルジャーの歌が3番まであるという事実を知っている。
③サイコソルジャーで自分がアテナでなければ2人プレイはしない。
④何かというと「がんばりまあ～す!」とか「やったぁ♡」などと意味もなくつぶやく。
⑤LP「ナムコVOL2」で1番よかったのはやっぱりワンダーモモだと思う。
⑥ドルアーガはそんなになかったが、イシターは極めた。
⑦「コールギル」の呪文はなるべく使わない。
⑧七福神の消しゴムを持っている。(わかるかなぁ…)
⑨ガントレットはバルキリーでしかやらない。
⑩カルテットは右から2番めでしかやらない。
⑪ファミコンの「うる星やつら」の元ネタを知っている。
⑫最後にゲームをしたのは半年以上前だが、ワルキューレのファンだ。
⑬アレックスキッドをやるとアンデルセン物語を思い出してしまう。(なにそれ!?)
⑭たとえグラディウスをやってもパイロットは女の子だと固く信じている。
⑮ワナだと知りつつもついつい神の池に行ってしまう。
⑯ゲームの女の子の同人誌を作りたい、又は作ったことがある。
⑰やっぱりゲーセンに行って最初にやるのは女の子のゲームだ!!

⬅(神奈川県　ZAC'N POP君)★最高!! 笑いすぎて頭がおかしくなりそう。カードあたり。



YESの数が…

◇0…健全な精神は健全な肉体に宿る。これからもさわやかにゲームを楽しもう。
◇1～5…うーん、ちょっと問題はあるが、まだフツーのゲームマニアと言えなくもない。
◇6～10…アブナイなぁ…。しかし明日への希望が断たれたわけじゃない。あとはあなたのリハビリ次第でしょう。
◇11～16…うっ! 言うことがない…。ま、まぁ本人が幸せならそれはそれでいいけれど…。
◇17…まっさかこんな人はいないですよね!! (いないことを祈ってます)

(青森県　完成! PHOZONお父さん君)

★あまりにも挑戦するのがおそろしい問題です。編集部もあぶない人が続出だったりして…!? テレカあげよ。

ゲームの世界

ヘタならヘタなりに
うまければうまいなりに
女でも男でも関係なく
好きならば——
だれだって楽しめる
それがゲームの世界なのさ

謎のジュース小僧現わる対決!

☆この前、私は成増のゲームセンターへ行きました。ちょうど塾へ行く途中でした。一生懸命ためた100円で、ワンダーボーイIIモンスターランドをPLAYしました。

すると、前方からジュースを持った5～6歳の男の子が現われました。私は気にせず、ガンバッてスフィンクスまで行ったのです。質問の答えはわかっていたので、余裕をもって行きました。

その時!! その男の子は画面にナ、ナント! ジュースをこぼしたのです!! 私は日頃はおとなしいのですが、さすがに額に血管が浮き出てきて、私の怒りはバクハツしました。そして思わず「てめー、なにしやがんでい!!」とさけんでしまいました。

その声にビックリしたのか男の子はいきなり泣きだしてしまいました。

まわりのお客様は、私の顔をジロリとにらんでいました。困った私はどうしていいのか分からず、ただおろおろするばかり。するとどうでしょう、その子は私を指さし「あーん、ジュースこぼしたぁー!!」と私のせいにするではありませんか!!

怒った私は、ついついボタンを押しまちがえてしまい「どくしょ」を選んでしまったのです。当然のように「おろかものめ」とスフィンクスに言われ、攻撃されて見事に死んでしまいました。

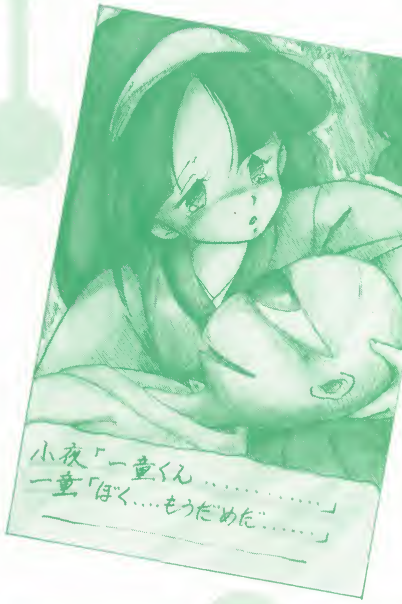
私は怒りに怒りを覚え、その子をつれてゲームセンターを出、憎たらしい小僧をにらみつけました。小僧はファミコンの本を片手に鼻水をたらし、私をにらみ返しました。

私は冷静に「どーしてジュースをこぼしたの?」と聞くと小僧は「お前がこぼしたんだ…」と言いきるので「どうして?」と聞き返すと、その子はなんとハナミズを手でふき、私のズボンにつけて、混雑した成増駅に消えていきました。

私は今度あの子をみつけたら、波紋カッターで切りきざんでやろうと思っています。

(東京都 いなとやー君)

★その小僧クン、わずか5～6歳でファミコン雑誌を小わきにかかえ、君と対等にわたりあえるとは…うん、少なくても君よりだいぶ大物だということを保証する。将来が楽しみだ。君にはテレカあげるから、クリーニング屋に電話して鼻水のついたズボンを洗って下さい。



◆(青森県 しばた君)★うう、なんて小夜ちゃんは優しいんでしょう。ぐっすん…。カードあげます。

泣くに泣けない500円玉 おばさま 僕にも愛の手を

☆学校がおわってから、るんるんと福岡のあるゲーセンに行った時のことです。

プレイするのに500円玉を両替しようとして、両替機にお金を入れると、沢山のコインが出てくるではないですか!?

僕は「ガーン」と思い、両替機をよく見ると、なんとまぁ「メダル交換機」でした。

すかさず店のおばさんに「まちがえた」と言っても、聞いてくれませんでした。

そりゃメダルゲームで沢山当たって「お金にかえて」なんて言ったらダメだけど、僕はおばさんの目の前でやったんですよ。ほんの30㎝ぐらいの所で。店内はうす暗いので、両替機だかメダル交換機だかよーく見ないと分からないですよ。確かに僕も不注意だったけど、ヒドイヨー。

★これまた、おばさんとのふれあい失敗談です。ここで教訓。「入れるなら よく確かめろ 両替金」(うーん、ケッサク!)

教えて下さい! ビクビクしないでゲームを楽しむ方法は?

——ゲーム好き…でも上手ではない一女性より

☆私は1人でゲーセンに入れなくなった小心者です。うる うる…。何故かというと、話は8月末になるのですが、私は近所のゲームセンターでR—TYPEにハマっていたのです。(とても下手ですけれど…だってまだ3面どまり)

久々にいい所までいって終わってしまいました。まわりを見回して、誰も待ってないようだったので「えーい、コンティニューだっ!」とばかりに50円を入れてやってましたら、出口へ向かうお兄さんが「下手がコンティニューして、時間の無駄だ」と小さい声で言ったんです。

まぁ、その時はやりたい人がいたんだーと思って、何か罪悪感がひしひし…。

その後、他の人がR—TYPEをしていた時。とても上手だったので私は横でボーッとして見ていました。すると「そこの人、気が散るからどっか行ってくれない?」とにらまれてしまいました。私はただ見ているだけなのに(何もじゃましてません)、どーしてそんなこと言われてしまうのかしら?

やっぱり女の子というのは異質なんでしょうかね。入っていくときも〝えっ!?〟という目で見られるし…。

よく〝ゲーセンでお友達になれた〟という記事を見ては「いいなー」と思ってます。女の方、声かけてくれないかな。

午後6時15分・沖縄の…お姉さま あなたは僕の女神です

☆某月吉日、某ゲームセンターに遊びに行った時のこと。僕はミッドナイトランディングのプレイを見ていた。すると、せまい中でナムコのノックダウン(パンチカ測定器)に、勢いをつけて思いっきりパンチをしている人がいるではないか!!

記録を見てみると、なんと20～30キロ台。「なんて野郎だ…」と僕はそいつの顔を見てやろうとした。

……「ううっ!!」その人の姿を見て僕の体は硬直した。女の人! 若い!! 美人!! その人はとても色っぽかった。僕は心が熱くなるのを感じた。

数分後、その人はギャラガをやりはじめた。お姉さんの連射は遅かったが(ギャラガって画面上に弾が2発しか出ないんじゃなかったっけ!? ㊞)、必死に連射していた。僕は不器用な連射とそのお姉さんの姿に目頭があつくなった。

8月25日、沖縄県沖縄市のJOYLANDまるともで午後6時15分ごろギャラガをやっていたお姉さん。あなたは僕の女神です。

(愛媛県 ゴルゴ13君)

★これぞ甘く、すっぱく、くさーい青春です。



← (福島県 SPREAM-SOL君) ★おなじみSPREAMの会誌です。おもしろさは私が保証しますよ!!

ご商談コーナー

あんばいどうけ?(富山の言葉)

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆ゲーム基板「サイキック5」を50、000円で。くわしくは60円切手同封の封書でお願いします。
(〒123 東京都足立区西新井栄町1-13-9 星川里士)

☆今ごろめずらしい掘り出し物、ギャラクシアンをテーブルごとお譲りします。テーブルのジョイスティックは1Pだけしかついていません。ボタンは3つとスタートボタン2つです。ギャラクシアンが欲しいというマニアの方に20、000円~15、000円でお譲りします。買ってくれた方にはPC98用レリクスを差しあげます。
(〒312 茨城県勝田市東石川1808-20 小笠原輝幸)

☆ゲーム機テーブルタイプを18、000円(送料こみ)、基板2、000~15、000円で。ゲーム機は交換もOK。ゲーム機に関してよく知りたい人も連絡ください。Wハガキで。
(〒227 横浜市緑区長津田2-9-A-6 引地誠)

☆LPナムコゲームミュージック(アルファレコード)のVOL1、VOL2を各1、700円、両方ならば3、000円で売ります。連絡は往復ハガキで。
(〒241 神奈川県横浜市旭区さちが丘24-2 依田勲仁)

☆セガマークIII用ソフトのスペースハリアー、ファンタジーゾーン、スケバン刑事、ダブルターゲット、ウッディーポップを各2、000円で。アウトランを2、500円で。アウトランとウッディーポップをまとめて買っていただけるなら、4、000円で。ビデオゲーム筐体ナムコ製14インチ(5Vの電源が破損しています)を17、000円ぐらいで。まずは往復ハガキで。
(〒936 富山県滑川市上小泉1741-1 黒田泰志)

☆富士通のワープロ「OASYS LiteK20」新品同様を70、000円ぐらいで。高く買ってくれた方にファミコンのソフト10本さしあげます。
(〒976 福島県相馬市中村字錦町1-4 荒和人)

買います

☆アーケードゲーム筐体、基板を買います。筐体は2~30、000円ぐらいで。基板も2~30、000円でお願いします。送料こちらもち。相談によっては多少変化します。Wハガキで。
(〒734 広島県広島市南区皆実町4-21-30 加藤健二)

☆スーパーリアル麻雀パートIIの基板を安く売って下さい。
(〒177 練馬区関町北2-12-14 湯原義尚)

☆グラディウス、サラマンダのアーケード版をできるだけ安く売ってください。
(〒574 大阪府大東市灰塚5-3-64 谷崎浩司)

☆ビデオゲーム基板、バブルボブル、ファンタジーゾーンと筐体を約50、000円弱で買います。往復ハガキで連絡を。
(〒925-01 石川県羽咋郡志賀町字高浜1-43 新木輝)

☆ゲームミュージックのCD何でも買います。タイトル、希望価格を明記してWハガキで。
(〒031 青森県八戸市大字妙字油久保29 久保徳一方 堀井悟郎)

☆SEGA MKIIIの魔界列伝を1、500円位、ファンタジーゾーン、F-16ファイティングファルコン「北斗の拳」を各1、000円位で売って下さい。ハガキで連絡を。少し高値でも買います。
(〒418-01 静岡県富士宮市山宮1026-32 渡辺正人)

その他

☆私のゲーム基板、イシターの復活、スーパーパックマンをあなたのワンダーモモと交換してください。
(〒182 調布市菊野台1-53-15 タツミ荘A-201 桐田昭広)

☆吉祥寺のゲームセンターなどでよくゲームをする方、又はゲームが好きで関東地方に住んでいる方、情報交換又は文通をしませんか。ゲームの上手下手は関係ありません。軽い気持ちでどうぞ。私はHTL-バイオXといいます。
(〒214 神奈川県川崎市多摩区上布田749-2 渡部正樹)

☆僕のスペースハリアーをあなたのアウトラン、ザ・プロ野球、エンデューロレーサー、ファンタジーゾーンII、その他の中から1つと交換しませんか。交換希望の方はWハガキで。
(〒059-03 北海道登別市若山町2-2-14 高橋亮一)

■全国の皆さんに提案

「景気はどうですか」(東京)とか「儲かってまっか」(大阪)というような、各地の挨拶がわりの商売用語を教えて下さい 青森では、京都では、沖縄では…どうですか。ご商談コーナーのサブタイトルとして使っていきたいんですが…。

お便り待ってま~す



ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係

一瞬考え込んだけどラビット人形ありがとう

☆先日ゲーメスト8月号プレゼントの「ラビット人形」が送られてきました。どうもありがとうございました。

送られてきた時「ん? いったいゲーメストから何が送られてきたんだ?」と考え込み、あけてみると「……」思わず「何なんだこれは!!」と叫んでしまいました。

そーいやぁ8月号のアンケートはがきのプレゼント欄に「どーせ当たりっこないだろうから、うけをねらって"ラビット人形"にしようっと」と思いついて応募したんだったなぁ。まぁいいか。

(東京都 小波津義隆)

★ラビット人形のプレゼント提供者は鳥取県米子市のビデオゾーン50の店長さん。鳥取に行ったら「ビデオゾーン50」に寄ろうね。

しらん。こんな哀しいことがおこっては、何か行く気もあまりいたしません。あーあ。

せめてゲーメスト読んでいる方だけでも、女の子には優しくして下さい。(下心はかくしてねっ)これってわがままかしらん。

(北海道 神崎淳子さん)

★あなたはやさしいヒトです。しかも正常です。むしろゲーム少年・青年って(ひと様々だけど)、口ベタでつき合い方がヘタなのが多いんですよネ。でも意地悪という訳じゃない。だから、例えばゲームのうまい人がいたら、「上手ですねー、見させて下さーい」とか言って、ちょっと話し掛けたらどうですか。「いやーうまくねえよ」なん言いながらも模範プレイを見せてくれるかも…。断わられても、もちろんめげない、めげない。

誌上匿名うちあけ話

【第七話】

ゲームセンターってどんなところ？

―ちょっと待ってよ―

作・野村流紋

このあいだ新聞にのっていたんだが、ゲームセンターに強盗が入って、500万円を奪ったのだそうだ。

さてさて、こんな記事をみんなの親が見たら何と思うだろうか。恐らく単純にゲームセンターってやっぱり危ない所なんだな、と思うだろう。これはみんなにとってまずいことだよね。

でもちょっと待って。よく考えてみると、一体どこのゲームセンターに500万円ものお金があるっていうんだろう。実はこのゲームセンターっていうのはみんなの行くゲームセンターとは違うんだよ。あえてなにとは言わないけど。しかし、みんなの両親はそこまで考えないだろう。

ということは、結局みんなの行くゲームセンターと関係ないことで、ゲームセンターのイメージが悪く誤解されてしまったのだ。

しかし 危ない というのが、あながち誤解ではないということがあった、という話を聞いたぞ。

がらんとした店内のほうが好みなの？

「僕が千葉のあるゲームセンターに行ったときのことですけど、ちょっと嫌な、というか怖い、というか、まあそんな目にあわされたんですよ。

そのゲームセンターっていうのは僕がたまに行ってた店なんだけど、その日は僕はゲーム好きの友達と一緒にいたんで色々ゲームについて話していたんです。それでなんだかんだで一時間ぐらい話し込んでいたら、そのゲームセンターの店員がおっかない顔で僕らのところに来て ゲームやらねーんならどっか行っちまえ って言ったんです。

それまで友達とゲームの話なんかしてとっても楽しかったのにその気分をぶち壊しにされちゃいました」

第四話でも書いたけど、ゲームセンターがもしゲームをするだけの場所だったら、さぞ素っ気無いだろうし、行く人も減るだろう。ゲームセンターっていうのはただゲームをするだけの場所じゃないはずだ。それを分かっていないゲームセンターっていうのは実は多いんだよね。客をただお金を落して行くだけの存在としか見てないっていうのはよくないと思う。

さて、さっきの話にはまだつづきがあるのだ。

暴力なんて…

「どっか行っちまえたって他に行く所もなかったし、その日はその店が混んでいたわけじゃないから、別に邪魔にはならないと思ったし、どっちかというとがらんとした店より人のいる店のほうが良いんじゃないかな、とも思ったから出ていかなかったんだ。もちろんゲームもする気だったしね。

そうしたら、今度は店長がドライバーを両手に持って、それを僕らに突き出しながら 言葉で言っても分からないんなら体で分からしてやろうか っていって脅したんですよ。確かに出ていかなかったのも悪いかもしれないけど、暴力なんてあんまりだと思いませんか。

おっかないから、そのゲームセンターには二度と行きたくありません」

ゲームセンターのイメージって…

君の両親のゲームセンターに対するイメージってどうだろうか。もしかして 不良のたまり場 だろうか。それとも 子供達がお金を使ってしまうところ だろうか。私はゲームセンターに対して良いイメージを持っている親は少ないと思う。しかし本当はそうじゃないはずだ。みんなだってそう思うだろう。そして今、いろいろな人達が悪いイメージをなくそうと頑張っている。なのにそんな今、その悪いイメージの最たるものである暴力を、それを店から追い出すべき店長がふるおうとするなんて……。

こんなおっかないことしていて、家族づれ、女性客歓迎っていったって、ネェ……。

どこかのゲームセンターの店長さん。もしこれを読んでたら、貴方は自分がゲームセンターっていうもののイメージを背負っているんだってことをもう一度考えてほしい。

そしてゲーメストを読んでいるみんな。君だって悪いイメージを無くすために何かできるんだ。君にも考えてほしい。

さてこの頁では、みんなの意見、感想、反論、実際にあった事件などのお便りを募集しています。宛先は「誌上匿名うちあけ話」係まで。お便り待ってるよ！

最後に、本文中の事件は一応フィクションということにしておきます。



読者がつくった

ドッ…とつかれる

ドットキャラ・シルエットクイズ!

COFFEE BREAK

	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	
Q 1											Q14
Q 2											Q15
Q 3											Q16
Q 4											Q17
Q 5											Q18
Q 6											Q19
Q 7											Q20
Q 8											Q21
Q 9											Q22
Q10											Q23
Q11											Q24
Q12											Q25
Q13											Q26

ANSWER SEAT

い・いかん!・原稿がおちるゥ〜

ドッカーン!!…いやぁ今月はとんでもない月だった…。〆切ギリギリで作ったスケルトンがバグだらけ! 修正が間に合わない! んな訳で、今月は読者がこんな時の為に?送って下さったクイズにチャレンジして下さい。(ヒデェ〜ッ!)

出題者は北海道のP・N「詠季菜純」氏。さて解き方ですが…。まず、全26問のクイズを解きます。1問につき答えは5つあり、そのうち正しいと思う部分をアンサーシート上でぬりつぶして下さい。(答えは1問につき1つとは限りませんし、また正解が必ずあるとも限りません。)全ての正解をぬりつぶすと、シートにあるゲームのキャラクターができあがります。その キャラクターの名前を書いて、編集部の「純君ありがとう。おかげで助かりました。シルエットクイズ」係まで送って下さい。

正解者の中から抽選で5人の方に、発送がとどこーっているので届くまで2カ月以上かかる「豪華な粗品」をお送りします。(すいません)

〆切は11月末日必着とします。(「詠季菜純」君には、記念品をお送りします。)

出題・詠季菜純

乱入・赤斑砂希

(乱入箇所・Q2、3、10、13、14、15、21、22、26)

堂々たる26問のクイズ達

Q1・不認可コピーでないのは?
A・バトルス B・スキャンダルマン C・トップレーサー D・ギャラックス E・ジグザグ

Q2・源平討魔伝の音声にあるのは?
A・5゛ B・ゲベロッチョ C・行きどまりじゃ D・なむあみだぶ E・イヤぁ〜ん

Q3・「マッピー」のターゲットは?
A・雪だるま B・まねき猫 C・モナリザ D・テレビ E・マイコン

Q4・フルオートで弾が連射可能なのは?
A・マーカム B・エクセリオン C・サターン D・ダライアス E・ローリングサンダー

Q5・バミューダトライアングルに出てくる場所は?
A・南極 B・エジプト C・中国 D・カリブ海 E・日本

Q6・ホーミングミサイルが出てくるのは?
A・バミューダトライアングル B・スラップファイト C・XXミッション D・バトルクルーザーM12 E・テラクレスタ

Q7・フェニックスが出てこないのは?
A・ドラゴンスピリット B・サイコソルジャー C・ダライアス D・テラクレスタ E・スペースファイヤーバード

Q8・「パソコン宇宙大作戦」で出場者が最後にプレイするゲームは?
A・インターステラ B・アストロンベルト C・チューブパニック D・スターブレーザー

Q9・ガイコツが出てこないのは?
A・アイスクライマー B・マリオブラザーズ C・ポパイ D・マッハライダー E・クルクルランド

Q10・ロードブラスター(DECO)に出てくるのは?
A・ヘリコプター B・カヌー C・救急車 D・牛 E・カバ

Q11・レーダーが付いているのは?
A・ヘビーメタル B・スタージャッカー C・スーパーザクソン D・ファンタジーゾーン E・チョップリフター

Q12・自機が宙返りできないのは?
A・ハル21 B・イスパイアル C・ガルディア D・アーガス E・ワイバーンFO

Q13・自機がパワーアップしないのは?
A・ラストミッション B・ゼビウス C・ギャラクシアン D・1942 E・モトス

Q14・スペシャルフラッグが出ないのは?
A・ラリーX B・ゼビウス C・トイポップ D・ギャプラス E・リブラブル

Q15・ボタンがひとつしかないのは?
A・クイックス B・サンダーセプター C・熱血硬派くにおくん D・ファンタジーゾーン E・テラクレスタ

Q16・業務用マシン(国内)の正式タイトルなのは?
A・マイキー B・ゆけゆけ川口君 C・ダングル D・ブービーキッズ E・ネメシス

Q17・グラディウス2面ラストに出るのは?
A・ザブ B・ピンキー C・トップ D・モノゲン E・チアー

Q18・べんべろべえに出るのは?
A・ちゃっくん B・トレミー C・MTJ D・シバタ E・カズヤ君

Q19・ニチブツのゲームは?
A・ムーンベース B・ムーンアルファ C・ムーンレイカー D・ムーントラッカー E・ムーンシャトル

Q20・発売直後から10円プレイだったのは?
A・マクセルくん B・一打逆転 C・ピッチイン D・バッティングチャンス E・ワギャン

Q21・ゲーメストパズルコーナーの担当者は?(本名)
A・柴田克己 B・源関敏浩 C・宇野奈都木 D・渡辺エリ E・瀬木香織

Q22・ドットイートタイプのゲームは?
A・ヘッドオン B・オパオパ C・バーニンラバー D・ミスタードゥVSユニコーンズ E・聖戦士アマテラス

Q23・恋のホットロックで使われた曲は?
A・レットイットビー B・ツイスト&シャウト C・サージャントペパーズロンリーハーツクラブバンド D・プリーズプリーズミー E・イエローサブマリン

Q24・スーパーロコモゥティブで使われたYMOの曲は?
A・以心伝心 B・ライディーン C・君に胸キュン D・ボディスナッチャーズ E・セルフポートレート

Q25・タイムボーナスが付いてないのは?
A・1942 B・ドンキーコング3 C・ジッピーレース D・ペンゴ E・アップンダウン

Q26・ゲーメストの創刊号は何月号?
A・5月号 B・6月号 C・7月号 D・8月号 E・9月号

10月号の 正解&「豪華な粗品」当選者発表

先々月のスケルトン。やはり難しかったようで、応募者激減! ハガキ整理が楽でした。

せっかくアテズッポしやすいように5文字のゲームを正解にしたんですが…。正解は、素直に?

R TYPE

でした。賞品当選者は次の方々です。

(新潟県)奈良場忠義
(岩手県)岩渕一輝
(群馬県)松井伸彦
(千葉県)坂川勝行
(大分県)鈴木慎一

おめでとうございました。では、もし原稿おとさなければ、また来月…。(弱気…)

(あかむら☆さき)

ぜんちゃんの WeLoVe VGM!(ビデオ ゲーム ミュージック) 15



ドラスピがレコードになった

——今でも安定した人気のドラゴンスピリットが、レコード屋さんにやってきた…

■出席者
今井茂樹 ビクター制作3部ディレクター
中潟憲雄 ナムコ開発音楽担当
石井ぜんじ
御旅屋喜久
鈴木GOD ゲーメスト編集部

楽譜入りドラスピは原音録り

ぜんじ…今回のレコードを出されたきっかけというのはどういうことですか。

中潟…今回はとりあえずレコードを出そうというのは決まっていたんですが、やはりドラゴンスピリットをやってほしいという要望が多くて、ドラゴンスピリットを中心にやろうということになりました。

今回のドラゴンスピリットはほとんどゲームの基板自体の音と同じになっています。それはなぜかと言うと、アンケートを取った結果、アレンジものもいいがゲームそのままの音がほしいという人が多かったというわけだからです。

ぜんじ…今まではアレンジものがほとんどでしたね。

中潟…そうですね。全部アレンジして、お金をかけてやってきたわけなんですが、今回は原音6割、アレンジもの4割というかんじでやってみました。原音に近いといっても基板から単に直接取ったというわけでなくて、ちょっと特殊な方法を使ってるんで、音はよかったでしょう。

今井…音に関しては他社からいろいろVGMのレコードが出てますけど、うちは音にはかなり力を入れてやってますから、そこには自信がありますね。

中潟…今回は他にもリクエストに応えてドラゴンスピリットの譜面も入っています。ドラゴンスピリットのほとんどなので相当な大きさになりました。それも今回の一つの大きな目玉ですね。みなさんで学園祭とかでバンドで演奏するとかうまく利用してくれればと思います。

ぜんじ…譜面が入っているというのはうれしいですね。ゲーメストでも譜面を載せたりするのは考えているんですけど、非常に多くのページを使ってしまうんですよ。そういうわけでまだ載せてません。

原音6割、アレンジ4割

ぜんじ…それでは各曲について、それぞれお話を聞きたいんですけど。

中潟…ドラゴンスピリットは入社して間もない細江君が非常に気合を入れて作ったんです。私もなかなか気に入っているんですよ。それで何としてもこの曲を入れなければと思いましてね。そういうわけで、A面全部を使っていこうということになったわけです。逆に言えば、A面全部を使わないとてもはいらないということです。

オタヤ…それで1フレーズで終わっている曲もあるんですね。仲間うちでは、全曲2フレーズないといやだという意見もあるんですが。

中潟…無理に入れると一気に音質が悪くなったりするんですよね。

今井…ドラゴンスピリットだけで作ろうとか、いろいろ意見は出たんですが、結局他の曲も入れた方がより多くの人に買ってもらえるのじゃないかということになりました。

原音で録音したというのはさきほど言ったとおりです。アレンジするか原音のままにするかというのは個人的な好みの差もいろいろあるし、難しい所じゃないですか。

ぜんじ…他の曲についてはどうですか。

中潟…TOYPOPについては小沢さんが作ってとても気に入っているようだし、ナムコのほうで電話をとって交換で電話すると、ちょっとお待ち下さいといってこの曲が流れるんです。ナムコの本社の社員なら全員知っていることですけど、また、この曲がのっているレコードはまだ出ていないということで、のせようと。

ぜんじ…TOYPOPは原音のままなんですか。

中潟…そうです。TOYPOPはもともとオルゴールの音ということでイメージされていますんでアレンジしないほうがいいのではないかということになりました。

今井…2人で話合って、そういうことになったわけです。

中潟…サンダーセプターはもともとアレンジしてみようと思って

いたんです。原音はもうレコードで出ているということもあって、アレンジをさっそくしてみました。より自分のイメージしていた音に近い音にという気持でアレンジしました。

妖怪道中記は川田君が妖怪という、おどろおどろしいイメージじゃなくて、もっと明るくダンサンブルにしたいということでアレンジしてみました。ちょっと面白かったでしょ。

ブレイザーは原音のままで入ってます…。

最後にワンダーモモですが、この音を作った弓建さんが大の歌謡曲ファンで、今井さんとアレンジして創りたいなということになりまして。

今井…歌詞をつけてぜひタレントさんに歌ってほしいということで。

中潟…歌詞も考えていたみたいです。開発用のコンピュータの上に、ポータサウンドを載せてピヨピヨと自分で作ってましたよ。彼は作詞にもかなり凝る方ですから。

オタヤ…さすがにワンダーモモは目が点になりました。(爆笑)

中潟…あれは笑えるでしょ。あの変身後がヘビーメタルで、変身前がよくいるかわいいアイドルでいったら面白いんじゃないかと。あれはナムコの社内でも大ウケでね。販売の方でもこれをシングルカットで出せないものかと。

今井…出しましょうか。(笑)

ぜんじ…今井さんは歌手のレコードを主に担当されているんじゃないんですか。どんなものを?

今井…今までやってきたのはクラシュギャルズの長与千種とかたけし軍団セピアとかです。

ぜんじ…なぜ今井さんがゲームの関係のレコードを担当されることになったんですか。

今井…根本は自分自身がゲームが好きだということなんですが、きっかけはおとしですね。

プロデューサーは、ゲームマニア?

ぜんじ…お二人の出会いは?

中潟…九州でラジアメのイベントがあったとき、僕と小沢さんがシンセサイザーを会場に持っていって、ゲーム音楽を演奏したんですよ。その時のテープを聴いてくれたのが、ビクターの今井さんだったのね。

今井…それから、2人でゲームの話をしたり、ゲーム音楽の話をしたりして、レコードを出そうかということになったんですよ。それが「ビデオゲームグラフティ」ですね。

ぜんじ…ラジアメがきっかけですか。

今井…そういえば全然関係ない話なんですが、バブルボブルってゲームあるでしょ。あれは100面まで行くと裏面があるって話だけど、ホントなの?

GOD…隠しコマンドっていうのがあって、タイトル画面が出ている時にレバーとボタンである操作をすると、スーパーバブルボブルになるという…。

今井…え—!! そうなの。あれは2人で100面まで行ったんだけど、それ以上いかなかったから…。

オタヤ…すごいじゃないですか。

今井…酒井法子っているでしょ。ノリピーっていう。彼女と2人でやったんだけど。

オタヤ…ゲゲッ。うまいじゃないですか。

今井…ビクターの某所にバブルボブルがありましてね。あれはタレントさんなんかにもすごいウケが良かったですよ。

中潟…私は他社のゲームにはそんなにくわしくないですから…。

GOD…でも、ゲームっていうのが特殊な人しかやらないんじゃなくて、いろんな人がやってるんだというのはいいことですね。

ぜんじ…そうですね。もっと広がっていってほしいですね。

今井…今年も、AMショーにもいったんですけど、あれは面白いですね。各メーカーさんのゲームが一堂にバーっと並べられるわけでしょ。比べることもできますしね。

中潟…今後も今井さんみたいなゲームがわかっている人にレコードづくりを頼めるというのはいいですね。これからもゲーム音楽を広めて行くのにいっしょによいものを作っていきましょう。

——・——・——・——

■ナムコゲームグラフティ VOL2
——ナムコ・ゲーム・ベストヒットアルバム——
収録曲
SIDE—A
●ドラゴンスピリット
SIDE—B
●トイポップ●ブレイザー●ワンダーモモ●サンダーセプター●妖怪道中記
ビクターから全国レコード店で絶賛発売中!!

(構成　石井せんじ)

◆ビクターから大プレゼント◆
ドラゴンスピリット
スペシャルビデオ(非売品)
プレゼント=2名様に

最終画面を含む名場面集を約10分のビデオに収めたドラスピのスペシャル版、ビクターからプレゼントだよ。

希望者は、普通のハガキで「ドラスピビデオプレゼント」係に申し込んでね。〆切りは11月30日。当選者発表は63年2月号で。


ニューゲームに取り組み中の中潟さん


バブルボブル100面クリアの今井さん

ピンボールコーナー

レーザーウォー C・C

ピンボール担当の痛みは、担当者であるオレにしか分かるまい。などと、いささかひねくれていた私であったが、いつの間にか送られてきたハガキに感謝していた。ハガキを読んでいればイヤなことは忘れていられる。忘れるために読み続ける。そして、いつかは…。

データイーストの第一作

いやー本当に、感謝感激雨あられですよ。えっ、何がって。このコーナーに送られて来た手紙ですよ。思った以上にピンボールファンが多かった事もあるけど、一人ひとりがピンボールに対するしっかりした考えを持っている事が、私は嬉しかった。

さて、それに関しては、また後でという事にして、今月のマシンと行きましょう。

今回のマシンはなんと、あのデータイーストが作ったという（と、言ってもアメリカのデータイースト社）第一作目のピンボール。「レーザーウォー」だ。

このピンボールのテーマというかストーリーは、敵に占領されてしまった基地を、レーザーガンを使った、白兵銃撃戦によって取り戻すというもので、まさに、レーザーウォーの世界そのものなんだ。

君のテクニックを駆使して基地を取り戻せ!!

勇士よ、いざ戦わん!!

連続マルチで100万点!!

では、恒例の各フィーチャー説明と行こう。

シューターから打ち出したボールは、一度フィールドの奥に入って上部中央から出て来る様になっている。ボールを見失わない様に。

レーザーウォーには、ジャックポットボーナスがあるが（最高100万点!!）、こいつの取り方だ。

フィールド上には、ターゲットとボールをロックするホールが赤→左、黄→中央、青→右と、順序よく配置されている。

このターゲットを完成させれば、同じ色のホールのベースロックランプが点灯するから、そこに入れればボールがロックされ、2ボールのマルチボールになるんだ。

ターゲットは、直接当てればいいが、同色のホールに入れても1つランプが灯くぞ。ランプを3つ灯ければ完成だが、ホールに入れて3つ目のランプを灯けても、ボールはロックされずに出て来てしまうので注意。

ボールがロックされると、シューターに次のボールが出て来る。それを打ち出すと秒読みが開始され、ロックしてあるボールが出て来るわけだ。

これで2ボールマルチになったが、ジャックポットを取るためには、3ボールマルチにしなければならない。

3ボールにするには、2ボールにした時と同じ方法で、2つのボールをロックさせればいい。

しかし、1ボールをロックしてからもたもたしていると、秒読みが始まって、ロックが解除されてしまう。（そう、敵は待ってくれないのだ。）

こうなると、またターゲットを完成させなければロックされなくなってしまう。その上、もし1つボールを落してしまえば、また2ボールマルチにしなければならなくなり、ジャックポットが遠くなるぞ。速く正確にロックさせる事が重要だ。

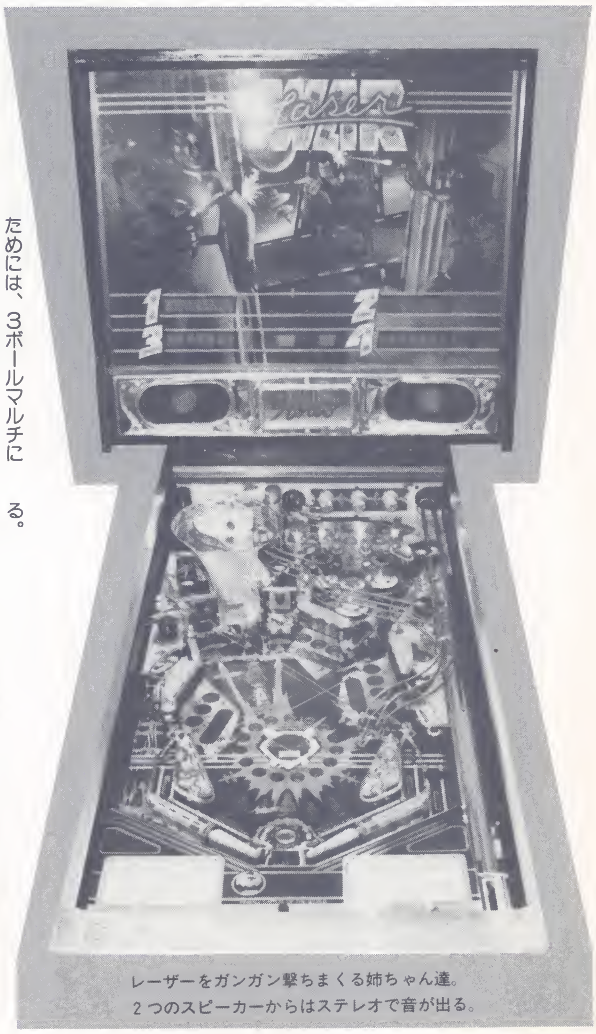
うまく2ボールをロック出来たなら、ジャックポット獲得は近い。3ボール目を打ち出せば、銀色のランプレーンのすぐ下の緑色のジャックポットランプが点灯するから、ランプレーンを通してジャックポット獲得だ。

ジャックポットの得点は、10万〜100万点だが、これはターゲットのランプがいくつ灯いているかによって変って来る。

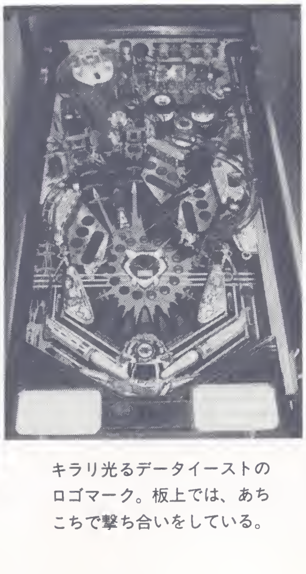
3ボールのマルチが始まった時、ターゲットランプは全部消えている。そのままランプレーンを通せば10万点、ターゲットランプを1つ灯ければ10万点ずつ上って行き、全部（9つ）灯けてランプレーンを通せば100万点入るわけだ。

また、この時、ターゲットランプを6つ灯ければスペシャルも点灯する。つまり、70万点以上のジャックポットを取った時は、スペシャル獲得のチャンスもあるわけだ。

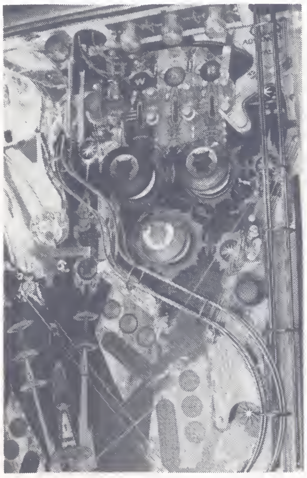
3ボールマルチは、ぜひねばって70万以上のジャックポ



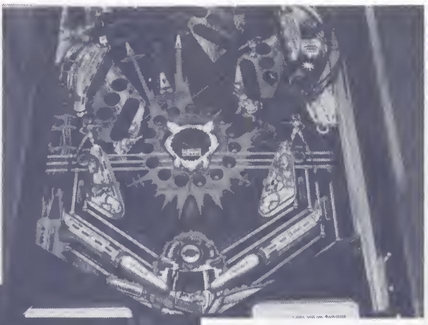
レーザーをガンガン撃ちまくる姉ちゃん達。2つのスピーカーからはステレオで音が出る。



キラリ光るデータイーストのロゴマーク。板上では、あちこちで撃ち合いをしている。



信号機の様なWARランプとジョットバンパー。



広いフィールド下部。ランプを通したボールは右のキッカーの所に出る。



横から見たランプレーン。銀色でピカピカしている。



ランプレーンについている軽装甲車のミニチュア。先っぽが光るんだ。

ツトを狙いたいが、2ボール落とせばそれまでだぞ。高得点とスペシャル両方いただくか、確実にジャックポットを狙うかは、プレイヤーのテクニックと気合次第だ!!

入れてお得なロックホール

さて、その他のフィーチャー説明だ。

ランプレーンの下側にある1(白)、2(橙)、3(赤)のランプが点灯中に、ランプレーンを通せば、1の時は10万点、2の時はボーナスホールド、3の時ならエキストラボール獲得だ。

このランプを点灯させるには、これと同じ並びの各ロックホールの下にあるランプを3つとも点灯させればいい。

ホールの下のランプを灯けるには、ホールに1回入れればいい。各ホールに1回ずつ入れれば点滅していたランプが、点灯しっぱなしになるんだ。

このランプは、ターゲットとは関係なく灯くので1回入れればいいんだ。

また、これとは別に、2のエキストラランプを灯ける方法が1つある。

それは、ボールを打ち出した所にあるWARのランプ、これを完成させるとボーナス得点の倍率が、2倍～5倍まで上がるが、5倍にしてからさらに完成させると、エキストラのランプが灯くんだ。

しかも5倍をキープしていれば、1回エキストラボールを取っても、WARを完成させれば、またエキストラのランプが灯くぞ。エキストラはためることが出来るので、ジャンジャン取ってしまおう。

おっとWARのランプは右のフリッパーボタンで動かすことが出来る。しかもすぐ下に3つのジェットバンパー(丸いバンパー)があって、わりと完成させやすいぞ。

やっぱり重要ランプレーン

それでは最後に、ランプレーン単独のフィーチャー、フィールド倍率と、レーザーキック復活のやり方だ。

まずフィールドの倍率の上げ方だが、これは他のボーナスやジャックポットなどと関係ない時にランプレーンにボールを上げれば、1回目2倍、2回目3倍という様に上っていく。5回目ではなんと10倍になるぞ。

しかし各倍率を保つ時間が決まっていて、時間内にもう1回ランプレーンを通さなければならない。10倍にするのはなかなか難しいぞ。

さて、左のアウトレーンにあるレーザーキック(点灯中はボールを落としても1回だけ打ち返してくれる)だが、これの復活のさせ方。

一度ボールをランプレーンに乗せると、左右のフリッパーリターンレーン(フリッパーのすぐ横のレーン)のLーTE LASER KICKのランプが灯く。この時、リターンレーンを通せば、レーザーキックが消えている時、復活する。

レーザーキックが灯いている時は、リターンレーンを通しても、ライトレーザーキックのランプは消えない。レーザーキックを使ってしまう前に、ライトレーザーキックのランプを灯けておこう。

次回作に期待大

・レーザーウォーは、フィーチャーの取り方やランプレーンの形、フリッパーの感覚など、かなりウイリアムズのマシンを意識している作りだと思う。

私もウイリアムズは好きな方なので、レーザーウォーの様なピンボールはいいと思うが、もう少しデータイーストらしさと言うか、作ったメーカーの色を出してもらいたいと思ってしまうのはぜいたくだろうか…。

しかし、まだ1作目のマシンだし、多少物まね的な所があるにしろ、これだけの物を作れる技術があれば次第に「これは、データイースト製だな」と一目でわかる様なマシンが作られてくるに違いない。

アメリカで4番目のピンボール製作の名のりを上げたデータイースト。今後の作品に期待大だ!!

レーザーウォーは、AMショーにも出されていたが、国内発売は早ければ今年中だそうだ。プレイしたい君、もう少しガマンしてくれ。

読者が選ぶベスト・ピンボール

さて話は変るが、先月号(11月号)をすみずみまで読んだ人は、年間ベストゲームの投票をやっている事を知っていると思う。

当コーナーでも、ピンボールだけを対象とした、年間ベストピンボールの投票をやるぞ。

ハガキに、昨年の夏以降から今年の10月ごろまでに出たピンボールの中で、一番自分が気に入ったマシンを1つだけ書いて(その理由もあるといい)、ピンボールコーナー年間ベスト・ピンボールの係まで送ってもらいたい。

しめ切りは、11月20日の消印があるものまで有効とするぞ。あまりに投票が少ないと、私の独断と偏見で選んでしまうから、どしどし送ってもらいたい。自分が好きなマシンを一位にしよう!!

◆ついに始まった読者コーナー

それではお待ちかねの読者からの手紙紹介と行きましょう。

第1回目の今月は、神奈川県のTPO(ピンボール愛好者の団体)会員の石井賢次さんから届いたご意見です。

——(前略)そこで、いくつか要望があるのですが、最新のマシンについての情報としてF−14トムキャット、ファイヤーが上げられ、ルールが説明されています。

でも我々にとって、それを読む時点で、ほとんど解折済で、たいして参考になりません。できれば、基本的な事も大事ですが、技術的な攻め方をもう少し書いてほしい。また、技についてや古いマシンについての記事なども載せてほしいのです。

余り無理はいいたくないのですが、現状では内容が寂しいので、もう少しがんばってほしいと思います。

……C・C：石井さん応援ありがとう。そして、貴重なご意見も。

あなたのご意見はもっともで、私も実に痛い所をつかれたと思っています。

しかし私は、このコーナーをピンボールを始めたばかりの初心者や、もう少し点数を上げたいと思っている中級者が読んでくれて、ピンボールの楽しさをより理解する手助けをして行くものだと思うのです。

ですから、石井さん達の様に、自分達でいろいろな楽しみ方をしている人達にとっては、多分にもの足りなく感じるのでしょう。

私も古いマシンや技についても書いてみたいとは思っているのですが、なにぶん資料が無くて。(言い訳がましくてすみません。)技などは、いいものがあったら教えて下さい。読者のみなさん、お願いします。

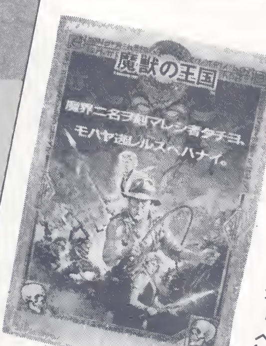
GAMEST
秋だ！デリ〜シャスプレゼント

プレゼント希望の人は

11月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼントの番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆**締め切り**——11月30日の消印のあるハガキまで有効。
◆**当選者発表**—ゲーメスト12月28日発売２月号誌上にて発表。

①コナミ提供魔獣の王国ポスター〈10名〉



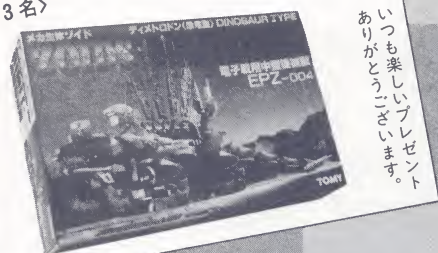
グラフィックの良さは最高。

②ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード〈５名〉



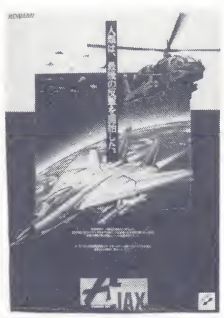
君はどっちがほしいかな？

③アミューズビデオ米子提供メカ生体ゾイド〈３名〉



いつも楽しいプレゼントありがとうございます。

④コナミ提供A－JAXポスター〈10名〉



期待のシューティングゲーム。まちどおしいな。

⑤アルファレコード提供ナムコゲームミュージックVol・2〈５名〉



妖怪道中記のレコードだよ。

⑥毎度おなじみ㊙生写真〈３枚１組10名〉



みんな違うものを送ってるよ。

⑦AMショーカタログセット〈２名〉



行けなかった君へプレゼント

⑧コナミ発行Nan? Da提供ビートルズポスター〈５名〉



ビートルズ。"アビーロード"最高です。

当選おめでとう
10月号プレゼント
当選者発表

○アフターバーナーテレホンカード
（山形県）黒沼貴之
（福島県）垣内謙一
（東京都）深川正史
（〃）鈴木治
（神奈川県）浜野克弘
（〃）北口仁
（愛知県）奥村忍
（大阪府）松浦絵香
（徳島県）山田信正
（福岡県）竹之内文盛

○1943Tシャツ
（北海道）深川信
（福島県）芦川高蔵
（埼玉県）大石雅之
（神奈川県）森田雅人
（静岡県）山本哲也
（愛知県）山城実
（〃）上野健一
（滋賀県）上田愛雄
（高知県）松本康博
（熊本県）武藤司

○ランプ
（東京都）村田幹則
（福岡県）成冨安行

○ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（神奈川県）松坂慶勝
（石川県）笹山建
（大阪府）木下輝久
（兵庫県）宮崎一雄
（佐賀県）金田昌子

○㊙生写真
（秋田県）三浦敦
（〃）渡部一夫
（栃木県）小川努
（千葉県）阿部友一
（〃）渡辺啓介
（埼玉県）風間康宏
（三重県）伊藤雅俊
（愛媛県）日野岡徳彦
（鳥取県）吉田順智
（熊本県）尾方亮

○ストリートファイター攻略本
（奈良県）山本靖彦
（京都府）吉岡隆博
（島根県）松尾俊男
（広島県）石橋信生
（沖縄県）我部公郎

○タッチダウンフィバー攻略本
（宮城県）高橋光治
（茨城県）三五秀昭
（千葉県）大石秀昭
（埼玉県）山越孝
（〃）新田達也
（東京都）天海壮一
（神奈川県）長谷川裕一
（静岡県）中野正光
（愛知県）久米桂輔
（富山県）桜井直之
（石川県）石地昭博
（大阪府）山口泰生
（〃）岩本恒人
（〃）岡野吉展
（京都府）名古屋誠
（岡山県）加藤剛
（広島県）大坪正明
（山口県）君田透
（福岡県）北山修士
（熊本県）小林正和

○アフターバーナー特大ポスター
（北海道）木村和史
（青森県）三橋英一郎
（秋田県）加賀谷崇
（福島県）武田伸宏
（群馬県）梅沢忠雄
（千葉県）安永哲正
（東京都）小谷津稔
（〃）田口隆康
（長野県）山下章
（岐阜県）今泉真弓
（愛知県）吉村力
（〃）高橋伸行
（奈良県）松尾理
（兵庫県）山本真吾
（〃）藤原誇士
（愛媛県）稲沢治
（岡山県）堀江竜史
（長崎県）小林春夫
（大分県）鈴木慎一
（宮崎県）戸塚徹也

○ナムコゲームミュージックVOL1
（東京都）池谷巌
（岐阜県）伊藤伸治
（静岡県）久保裕一
（京都府）金子一秀
（宮崎県）桜井昭彦

※賞品は発送の都合上２ヵ月以上遅れることがあります。

めざせハイスコア!!

ビデオゲームの時代はもう終ったという人がいる。しかしそうだろうか。それは違う。挑戦したくなるゲームさえあればプレイヤーは燃えるのだ。極限までも。

コミュニティスペースNTK

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271 ☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	2,239,290	SARGM-VIC (北広島)	クレイドルタイプ 13面 HIT=200
2	ストリートファイター	648,300	豊田政俊 (えにわ)	全面クリア
3	スーハーハングオン	8′39″53	LAP-BMXER(札幌)	ミニライトオン エキスパート・イージー
4	アウトラン	4′36″90	AMM-つきだて (札幌)	デュアルウェイイージー
5	ワードナーの森	1,356,340	AVG-WAR (室蘭)	1コイン ノーミスクリア
6	ブラックドラゴン	2,322,050	SARGM-AMI (北広島)	ノーマル
7	オスカー	1,146,800	AMM-SVG八木橋 (札幌)	クリア
8	モンスターランド	5,018,880	AMM-つきだて (札幌)	コイン=4202 クリア
9	プランプポップ	729,200	TOM-NOBU (苫小牧)	IP 10-4
10	クエスター	605,360	TOM-NOBU (苫小牧)	28面

ウィルトークタイトー函館店

北海道函館市若松町21-14 ☎(0138)23-3718

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クロスシューター	12,345,670	BROS-KEI	ノーマル 残機14+α
2	R-タイプ	756,200	BARDOJ-SDI	1コイン ノーマル 2周5面
3	ドラゴンスピリット	616,890	うしろ髪ひかれ隊	ノーマル 旧バージョン・1コイン ALL
4	1943	3,135,960	BROS-KEI	ノーマル 1コイン ALL モビちゃん2回, トンボ14回
5	ウェック・ル・マン 24	LAP596.7	BROS-KEI	ノーマル 1コイン ALL
6	ワードナーの森	9,999,990	BROS-KEI	ノーマル 1コイン ALL カウンターストップ
7	コンバットスクール	355,550	HRM	イージー 1コイン ALL 中尉
8	キックアンドラン	POINT51	PB, HARUY	ノーマル 1コイン ALL
9	ダライアス(Y)	10,552,510	BARDOJ-MISUKI	RANK A 1コイン ALL エキストラバージョン
10	ダライアス(Z)	10,923,200	あきはる	RANKA 1コイン ALL エキストラバージョン

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2丁目 琴似グリーンビル ☎(011)621-1110 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クエスター	684,390	瑞原螢子	R-31 1コイン
2	R-タイプ	1,341,800	藪 智仁	クリア 1コイン
3	モンスターランド	5,445,250	福井範幸	コイン-4337 クリア 1コイン
4	アフターバーナーII	10,406,900	松岡隆寛	ステージ19HIT-543
5	スーパーハングオン ビギナー	2′47″56	LAP-BMXER	ミニライドオン50秒設定
6	スーパーハングオン ジュニア	4′53″75	LAP-BMXER	ミニライドオン50秒設定
7	スーパーハングオン シニア	6′42″26	LAP-BMXER	ミニライドオン50秒設定
8	スーパーハングオン エキスパート	8′42″25	LAP-BMXER	ミニライドオン50秒設定
9	ブレイザー	10,483,480	T,SHIGE	クリア 1コイン
10	オスカー	1,001,300	TYS-CHP	クリア 1コイン

釧路キャロットハウス

北海道釧路市鳥取大通り5-4-3 ☎(0154)53-2486

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1,026,750	ABC	1コイン 全面クリア
2	妖怪道中記	第5世界輪回界	IDAの師 EJIN	天界に行きたかった
3	沙羅曼蛇	2,943,000	WWFのハルクボーガン	
4	コンバットスクール	268,980	NWAのリックフレアー	実戦
5	モンスターランド	1,277,140	XYZ	1コイン 全面クリア
6	サンダーセプターII	356,710	IDA	5面 1コイン
7	ブレイザー	673,260	IDA	
8	クエスター	214,360	IDA	1コイン 12面
9	バトランティス	166,500	IDA	1コイン 10面
10	撃墜王	223,400	E.T	

ハイテクセガ青森

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	9,104,280	E-SWAT	15面
2	モンスターランド	2221G	マイキー	ハード・ランク クリア
3	ドラゴン・スピリット	872,910	QIX	ニュー・バージョン クリア
4	オパオパ	332,680	マイキー	38面
5	バレット	411,700	TWC	7面
6	スーパーリーグ	206,350	TWC	イージー・ランク 6000ポイント設定
7	SDI	86,160	E-SWAT	4機設定 7面
8	スーパーハングオン	2′55″42	E-SWAT	アフリカコースクリア
9	1943	2,698,060	OVE	クリア
10	エイリアン・シンドローム	1,338,800	M・M	2周目1面

ゲームポイント フリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	7,026,060	三好公司	ステージ14
2	スーパーハングオン	8′38″22	NGM-BIN	エキスパート
3	スーパーハングオン	6′40″01	芦田和也	シニア
4	スーパーハングオン	2′43″94	AMM-KOW	ビギナー
5	R-タイプ	750,300	FPS-TOP!!	ラウンド12
6	オスカー	1,110,700	FPS-TOP!!	全面クリア
7	モンスターランド	(残りゴールド)5082	AMM-つきだてX3	全面クリア
8	タッチダウンフィーバー	14-0	Y.N	全面クリア
9	ブラックドラゴン	2,034,550	NGM-BIN	全面クリア
10	リベンジ オブ DoH	1,325,980	按田 亨	全面クリア

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クエスター	890,420	WHIM-FISH-TIO	1コインクリア 残1
2	モンスターランド	4,100,720	WHIM-NCR	ゴールド残3582
3	アフターバーナー	HIT-175	WHIM-ESQ-NRT	1コインクリア 1ミス(クレイドル)
4	オスカー	1,160,700	WHIM-GRM	1コインクリア
5	ブレイザー	1,055,620	WHIM-Y.S	
6	リベンジ オブ DoH	2,775,290	TGC-SDI	1コインクリア 残6
7	ブラックドラゴン	2,396,700	ALWAYS-AHO-TAMA	1コインクリア
8	R-タイプ	1,095,000	WHIM-ARIS	2-8
9	スーパーハングオン	7′18″91	WHIM-NOR-	ミニライドオン シニア
10	アウトラン	4′44″87	WHIM-ESQ-NRT	Dコース

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	15,460,800	E-SWAT©	1クレジット 全面クリア
2	R-タイプ	1,292,700	RAY	1クレジット 全面クリア
3	ドラゴンスピリット	1,245,990	HSS	3機設定 全面クリア
4	モンスターランド		M.M	2994G
5	クエスター	976,840	ARP・SSM	全面クリア
6	ワードナーの森	9,999,990	PSI,Lip Tick	全面クリア
7	オスカー	1,031,900	小夜さん	全面クリア
8	銀河任侠伝	5,025,400	Lip Tick	全面クリア
9	スーパーハングオン シットダウン		RVF	7′16″91 アメリカ
10	スーパーハングオン シットダウン		MVF	9′52″98 ヨーロッパ

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン ミニライドオン	9′29″03	まさ	エキスパートゴール
2	スーパーハングオン (ミニライドオン)	7′05″76	安藤	シニアゴール
3	スーパーハングオン (ミニライドオン)	5′14″80	まさ	ジュニア
4	スーパーハングオン (ミニライドオン)	2′54″01	川田	ビギナー
5	R-タイプ	626,900	a・a	10面
6	ドラゴンスピリット	827,670	安藤	全面クリア
7	オスカー	344,300	エリ	全面クリア
8	クエスター	305,030	有門	16面
9	ダブルドラゴン	106,210	菊地	1コインクリア
10	オパオパ	182,000	まさ	21面

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3 苫小牧ステーションビル ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン (シットダウン)	9′30″26	TOM-Y.K	ヨーロッパ
2	スーパーハングオン (シットダウン)	7′03″26	TOM-Y.K	アメリカ
3	スーパーハングオン (シットダウン)	5′01″74	TOM-Y.K	アジア
4	スーパーハングオン (シットダウン)	2′51″91	TOM-Y.K	アフリカ
5	クエスター	660,180	Y.K	1コイン R30
6	ブラックドラゴン	2,300,000	Y.K	1コイン オールクリア
7	モンスターランド	3,281,450	Y.K	1コイン オールクリア
8	R-タイプ	945,200	小杉洋史 (札幌)	1コイン 13面
9	コンバットスクール	241,650	工藤 毅	実戦で死亡伍長
10	ブレイザー	10,471,360	CX.	2コインクリア

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クエスター	968.380	HIT-ARY	1コイン 全面クリア
2	アフターバーナーII	8,313,550	赤坂まもる	1コイン 13面 HIT 361
3	ワードナーの森	3,358,050	赤坂まもる	1コイン 全面クリア
4	モンスターランド	3,302,510	赤坂まもる	全面クリア 残ゴールド 2718
5	エアーウルフ	299,010	赤坂まもる	6面
6	ブラックドラゴン	2,215,200	ASH	全面クリア
7	ブレイザー	11,037,040	HIT-ARY	1コイン 全面クリア
8	フラックアタック	1,007,200	赤坂まもる	全面クリア
9	ドラゴンスピリット	1,001,430	HIT-ARY	ニューバージョン 全面クリア
10	オスカー	507,600	泉山	全面クリア

ハイテクセガ平岸 ☆＝5

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン (ミニライドオン)	2′49″09	LAP-BMXER	ビギナー イージーランク TIMEイージー
2	スーパーハングオン (ミニライドオン)	4′57″71	LAP-BMXER	ジュニア イージーランク TIMEイージー
3	スーパーハングオン (ミニライドオン)	6′50″62	LAP-BMXER	シニア イージーランク TIMEイージー
4	スーパーハングオン (ミニライドオン)	8′50″10	LAP-BMXER	エキスパートカウンターストップ 99999999+α
5	アフターバーナーII	STAGE 13	AIR-WOLF	クレイドルタイプレバーなし
6	モンスターランド	GOLD 3065	LAP-BAM	1コインクリア
7	カルテット	9,999,999+α	V.sugar	STAGE 194
8	SDI(IP)	14,529,500	LAP-BMXER	
9	SDI(2Pトータル)	27,138,670	LAP-BMXER LAP-BAM	オールパーフェクト
10	バレット(IP)	648,950	LAP-BMXER	

札幌そごう内ゲームスポット

北海道札幌市中央区北5条西2-1 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	1,500,110	T.SHIGE	R-7
2	クエスター	570,480	三宅おとし	27面
3	ブレイザー	10,502,420	T.SHIGE	クリア
4	オスカー	736,600	AMR-SUG 八木橋	1コイン最終面
5	フラックアタック	964,300	SVG 工藤	全2周クリア
6	スーパーハングオン	4′56″05	AMM-LOTUS	ジュニア
7	スーパーハングオン	2′51″43	AMM-つきだて	ビギナー
8	ワードナーの森	136,800	梅井康人	5面
9	1943	2,777,370	FPS 梅田	IP 1コイン
10	ドラゴンスピリット	1,156,830	T.SHIGE	最終面クリア

アビニヨン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦174 ☎(0220)22-3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	8,625,250	AGB・まさゆき	Zのくじらさんクリア
2	ダライアス	8,243,100	AGB・まさゆき	Wのオトシゴクリア
3	ダライアス	8,050,000	AGB・よーすけ	ホスはシーラカンス
4	オスカー	416,700	にかくとお〜くん	全面クリアだぜ
5	1943	2,842,680	AGB・You	もちろん大和撃沈
6	R-タイプ	1,037,800	AGB・まさゆき	かんぺき全面クリア
7	リベンジ オブ DoH	914,700	AGB・まさゆき	まだ32Rなんだ
8	ドラゴンスピリット	972,040	AGB・まさゆき	今面クリアなのさ
9	奇々怪界	925,200	AGB・あきちゃん	3周して,5面まて!
10	飛翔鮫	10,000,000+α	AGB・まさゆき	エリア999だぜ!

プレイランドファンタジー

宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	12,256,280	Y.I	1コインクリア イーシー HIT 626
2	スーパーハングオン(シニア)	83,285,240	TOM	ミニライト・オン 6:55:33
3	ブラックドラゴン	3,191,750	O.S	全面クリア 岩20個破壊
4	R-タイプ	1,295,700	SPREAM-K.W	2周クリア ノーマル
5	モンスターランド	5,572,560	π EPI	残4636G
6	ドラゴンスピリット	1,086,070	VIEGLE-POP	全面クリア ノーマル
7	銀河任侠伝	3,126,500	TOM	1コインクリア
8	ブレイザー	全面クリア	VIEGLE-TO-Y	1コインクリア
9	1943	3,002,190	仙台二高の坂井	全面クリア ノーマル
10	オハオハ	234,160	ボンホコ	R.25

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー(クレイトル)	2,146,430	XANADU	1コイン 9ラウント ノーマル
2	ブラックドラゴン	2,353,050	MARSHAL ASH	1コイン 全面クリア ノーマル
3	スーパーハングオン	7'36"05	田中潤一	アメリカ ノーマル
4	スーパーハングオン	5'25"89	田中潤一	アジア ノーマル
5	ミットナイト ランディング	680	AHO	ノーマル
6	ドラゴンスピリット	551,480	加賀真二	1コイン ノーマル
7	R-タイプ	844,200	DEN chan	(2-7)1コイン ノーマル
8	1943	2,972,050	MARSHAL ASH	全面クリア 1コイン ノーマル
9	タフルドラゴン	138,680	COIN	1コイン ノーマル
10	ライフフォース	1,907,000	MSP-DCP	1コイン ノーマル

ハイテクゾーンセガ山形店

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080 ☆=9

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンスターランド	残4,868GOLD	KAN	1コイン・クリア 5,699,720 Pts.
2	ブラックドラゴン	2,940,200	朝倉康吉	1コインクリア
3	オハオハ(1P)	320,590	小柳利美	R-36
4	ドラゴンスピリット	858,760	FNN-夢叶舞ちゃん	旧バージョン 1コイン クリア
5	アフターバーナーII	7,442,950	KAZ	HIT=417 15面 8=1
6	銀河任侠伝	1千万+α	自営栄知	1コイン クリア
7	コンバットホーク	79,100	なんだべ	3面
8	スーパーハングオン	2'49"23	SPREAM-SOL	ビギナー ミニライトオン
9	奇々怪界	488,450	AYA	13面
10	ファンタジーゾーン	11,879,360	鈴木 斉	R-18

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階 ☎(0222)64-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4'40"12	HTL-わようかそる	Aコース
2	アウトラン	4'36"21	HTL-そるかわよう	Bコース
3	アウトラン	4'38"21	HTL-そるかわよう	Cコース
4	アウトラン	4'44"34	波にのったかな!・Z(SFC)	Eコース
5	ダブルドラゴン	178890	S.V.C-M.M.I.	1コインクリア
6	モンスターランド	4,806,670	TRAGIC 葦野香	残金4024ゴールド
7	ドラゴンスピリット	844,640	BBR(Mars)	1コインクリア
8	銀河任侠伝	2,083,400	TRAGIC・風化	1コインクリア
9	SDI	10,913,830	SPREAM K.W	1コイン ノーミスクリア EVERYなし
10	オハオハ	193,540	マルジ	1コイン 22面

ファミリーランドアルパ

岩手県大船渡市盛町字町10-11 ☎(0192)27-5143

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943(1P)	2,770,920	鮎川まとか	
2	1943(2人同時)	3,978,570	IDA3+ 鮎川まとか	ALL (1P)
3	リベンジオブ DoH	700,680	ESP-K.K	29面
4	ザインドスリーナ	959,790	OPA-UPA	
5	グラディウス	1,372,400	I.D.A.3	
6	ブレイザー	1,399,280	KATTO	
7	ホールポジションII	222,00秒	Rothmans-SPA	
8	ハングオン	36,044,940	Rothrnarns-SPA	ライトオン
9	スペースハリアー	32,236,960	OPA-[illegible]	ALL
10				

8ビット

山形県鶴岡市本町1-8-29 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリート・ファイター	651,900	ヒサヒー	1コイン 全面クリア
2	ダライアス エキストラバージョン	10,386,850	茂木博一	ターホ
3	スーパーハングオン(ジュニア)	5'28"22	RS	ミニライトオン 55"
4	スーパーハングオン(シニア)	7'46"90	HI.	ミニライトオン 55"
5	1943	3,108,720	ヒサヒー	大和撃沈
6	タフルドラゴン	126,680	羽黒の… 河野満…	
7	キックアントラン	21	難波由浩	優勝
8	バフルボフル	6,330,650	げん	
9	エキサイティンク アワー	1,373,950	武	R-85
10	ダーウィン4078	973,190	NAP	Rank-A

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライフフォース 青	3,128,100	SFC くまかいち名人	6-4
2	ライフフォース 赤	3,601,400	SPREAM-S.A	
3	R-タイプ	1,089,900	S.S	2.5
4	ドラゴンスピリット	380,550	SPREAM-HS	
5	モンスターランド	GOLD.4,448	TOMMY	お金優先
6	スーパーハングオン(シニア)	7'16"05	SPREAM-K.W	ハードロード
7	スーパーハングオン(エキスハート)	9'38"66	SPREAM-K.W	ハードロード
8	ワードナーの森	245,360	Y.G	5面
9	1943	3,023,770	Y.S	最終面
10	ブレイザー	261,140	S.S	5面

秋田キャロットハウス

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1,564,260	VIEGLE-HARUKA	全面クリア ニューハージョン
2	クエスター	620,740	VIEGLE-KAY	30面
3	ブレイザー	全面クリア	VIEGLE-TO-Y. MASTER BAKU.MOO	
4	R-タイプ	1,333,600	YAMA	全2周クリア
5	1943(1P)	2,983,910	SPREAM-K.S	全面クリア モヒXO
6	ライフフォース(青)	3,303,900	VIEGLE-HARUKA	6-5
7	モンスターラント	GOLD 1,977	BAN	全面クリア
8	オスカー	全面クリア	JORI	
9	バトランティス	1,704,480	ARA	全面クリア3機設定
10	スーパーハングオン	2'52"73	VIEGLE-KEI	シットタウン ビキナーコース

ゲームブティック ジャック&ベティ

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワードナーの森	1,488,780	小柳クン	ノーマル 1コイン 全面クリア
2	アフターバーナーII	20面	F-M	ノーマル 1コイン
3	クエスター	755,320	RED	ノーマル,1コイン 全面クリア
4	フラックドラゴン	3,434,650	SPREAM-SHOT	ノーマル,1コイン 全面クリア
5	フラックアタック	1,143,700	MIOR	ノーマル,1コイン 全面クリア
6	1943(1P)	3,357,540	茂木博一	ノーマル,1コイン 全面クリア,モヒ2回
7	ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	1,112,560	RUS	ノーマル,1コイン 全面クリア
8	ライフフォース(赤)	6,738,100	SPREAM-DIG	ノーマル,1コイン 12-6
9	モンスターラント	残5036ゴールド	SPREAM-DIG	ノーマル,1コイン 全面クリア
10	オスカー	301,200	SPREAM-DIG	ノーマル,1コイン 全面クリア

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)279-3775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フラックドラゴン	3,000,350	SPREAM-Y.U	ALL クリア
2	オスカー	ALL クリア	THU CAT-おにちゃん	CAT-くろねこ クリア者3名
3	R-タイプ	898,300	RYUZI(MARS)	2-6
4	トラゴンスピリット(旧バージョン)	983,680	相本友里	ALL クリア
5	1943(1P)	3,037,210	SFC-若山二段	ALL クリア モヒ×2
6	1943(2P)	4,276,270	M.O & Yochi	ALLクリア モヒ×1
7	タフルドラゴン(1P)	189,410	CAT-くろねこ あらぼ	ALL クリア
8	リベンジオブDoH	2,667,490	CAT-くろねこ あらぼ	ALLクリア
9	グラディウス(外国版)	1,059,600	LUPINUS	3-7
10	トップシークレット	1,140,350	CAT-くろねこ あらぼ	2-4

DLL屋内遊園地秋田店

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	228,000	関根一博	旧バージョン ノーマル 1面クリア 3機
2	1943 1P	2,962,040	BOK 久保田	オールクリア
3	1943 2P	4,061,410	山本利幸 今野	オールクリア
4	銀河任侠伝	2,630,000	BANYO	オールクリア
5	ブレイザー	10,438,560	MOO	オールクリア
6	クエスター	520,060	K.般木	26面クリア
7	R-タイプ	1,068,500	YAMA	2周目6面
8	オハオハ 1P	168,030	ひーくる 志賀真里子	21面クリア
9	オハオハ 2P	508,650	TOSHI and K船木	47面クリア
10	タフルドラゴン1P	108,320	JORI	オールクリア

ダイエーDLL郡山店

福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121(内)271 ☆=15

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SDI(1P)	79,610,830	SPREAM-SOL	全面ハーフェクト 34ヶ所 4機
2	SDI(2P)	67,915,620	SPREAD-SOL AIR-NEX-T.S	全面ハーフェクト 34ヶ所 4機
3	アフターバーナーI	3,153,200	らっきょ	11面1コイン コマンダータイフ,旧ハ
4	フラックトラゴン	3,000,300	AIR-NEX-DYE	全面クリア,1ミス
5	ワードナーの森	全面クリア	闘神,DYE,XEN	エフリ
6	R-タイフ	2,059,300	WINNER& PCN	3機全面クリア
7	スーパーハングオン(ミニライトオン)	2'46"97	SPREAM-SOL	ビギナー,あと1秒
8	スーパーハンクオン	8'50"20	川島啓司	エキスハート 9200万
9	アウトラン(ストーンヒル)	4'35"68	SPREAM-SOL	
10	超サギインベーター	610	らっきよ	30秒以内で必ず終わります

ゲームセンタータイリョウ

宮城県角田市角田字牛館6 ☎(0224)62-1384 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハニックロート	1,614,800	KIP(SVC)	3-2
2	トラコンスピリット	1,062,640	POW	9面クリア
3	忍者くん阿修羅ノ章	1,324,700	TKS	19面
4	沙羅曼蛇1P	3,236,600	SVC-森本一美	5周目の1面
5	沙羅曼蛇2P	1,453,100	IQ & BIG	2周目の6面
6	19431P	2,742,710	TKS(SVC)	最終面大和
7	19432P	3,754,610	KIP & POW(SVC)	最終面大和
8	スーパーハフルホフル1P	7,171,880	SIR(SVC)	ZAP3回97面
9	スーパーハフルホフル2P	7,571,880	KIP & POW(SVC)	100面クリア
10	クエスター	152,400	Mr.SUZUKI	8面

プレイシティキャロット仙台店

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2F ☎(022)223-8382 ☆=8

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クエスター	751,480	スペイン宗教裁判	R32クリア
2	ワードナーの森	1コイン全面クリア	SPREAM-もっきゅ VIEGLE-POP	永ハのため打ち切り
3	フラックドラゴン	3,722,200	SPLEAM-K.W	全面クリア 岩19
4	トラゴンスヒリット	1,554,540	SPLEAM-K.W	全面クリア(ニューバージョン)
5	アフターバーナーII	7,354,290	F.Z	1クレジット14面 415機けきつい
6	フラックアタック	1,868,100	SREAM-I.Z	全2周クリア
7	モンスターランド	$5,115	SPLEAM-K.W	全面クリア
8	オスカー	1COINン全面クリア	・スーパーゲーマーたかおさん ・SPREAM-K.W	永ハのため打ち切り
9	バトランティス	612.660	T.Y	29面
10	フレイザー	1COIN全面クリア	VIEGLE-Toy	3ミス

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

~~No.1~~	~~No.2~~
~~No.3~~	~~No.4~~
~~No.5~~	~~No.6~~
No.7	~~No.8~~
~~No.9~~	No.10
No.11	No.12
No.13	No.14

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

~~No.1（'86　5月号）~~
~~No.2（'86　7月号）~~
~~No.3（'86　9月号）~~
~~No.4（'86　11月号）~~
~~No.5（'87　1月号）~~
~~No.6（'87　3月号）~~
No.7（'87　4月号）
~~No.8（'87　5月号）~~
~~No.9（'87　6月号）~~
No.10（'87　7月号）
No.11（'87　8月号）
No.12（'87　9月号）
No.13（'87　10月号）
No.14（'87　11月号）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

——の号は売切れです。

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面数等			
備　考			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	（お店の店長さん）

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

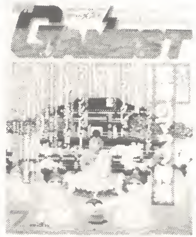
株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

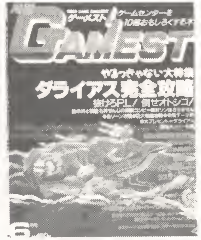
キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　　)才 性別 (男・女)
ご住所〒□□□-□□ 電話 (　　　　　　　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　　　　　)	

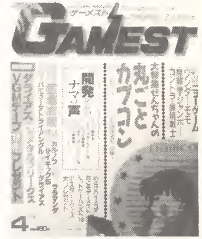
キリトリ線



No.10 ('87 7月号)



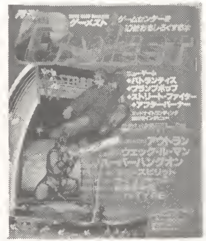
完 売



No.7 ('87 4月号)



No.13 ('87 10月号)



No.12 ('87 9月号)



No.11 ('87 8月号)



No.14 ('87 11月号)

君こそゲーメスト！

●R-TYPE ノーマル

2,194,000	GMC-N㋟	イエローハット(愛知)

●ブラックドラゴン イージー

3,722,200	SPREAM-K.W	PC仙台(宮城)

●ドラゴンスピリット ニューバージョン

1,762,570	EXTRA-KCL&CMT	個人申請(静岡)

●モンスターランド

6028ゴールド	UUU㋟	個人申請(愛知)

●フラックアタック

2,056,400	GMC-ZEUS	個人申請(愛知)

●SDI(1P) エブリー50,000　4機設定

79,610,830	SPREAM-SOL	DLL郡山(福島)

●ライフフォース(青)

10,000,000＋α	GMC-ZEUS HTL-GMC-KOM	イエローハット(愛知) PC巣鴨(東京)

●アフターバーナーII (全面クリア必須)

点数部門

29,322,610	CHAT-YAM	PC巣鴨(東京)

HIT部門

864	TM(EXR)	イエローハット(愛知)

●アフターバーナー

ダブルクレイドル　全面クリア

HIT＝322	SCR&STI (たまに役立つ)	個人申請(愛知)

コマンドー　全面クリア

HIT＝482	EAT	キャノン最前線(愛知)

●スーパーハングオン

ライドオン

ビギナー	2'42"62	アラビンドビン ヒゲドビン	ハイテクセガ 杉本町(大阪)
エキスパート	8'25"04	DCT-XORII	

ミニライドオン

ジュニア	4'50"58	NJP-㋩AKINDO	ニューチャンピオン (岡山)
シニア	6'42"26	LAP-BMXER	PC琴似(北海道)
エキスパート	8'39"53		コミュニティスペース NTK(北海道)

シットダウン

エキスパート	8'56"23	HCM-CCV& BEE(もうおわり)	個人申請(愛知)

今月は、AMショー前なので機種にあまり変わりがないようです。

「フラックアタック」・「Rータイプ」・「ドラゴンスピリット」はすでに限界スコア!? 特に、ドラスピの申請は証拠写真つき。頭が下がる思いです。

今回初登場の「ブラックドラゴン」ですが、究極の岩壊しにかかっているようです。

スーパーハングオンは、前回の記録を更新したものだけ掲載しました。そろそろ限界でしょうか？ ちなみに、エキスパートでは1億点がでてきます。

アフターバーナーですが、Iと1・5タイプ（コマンドータイプ）は全面クリア（もちろん1コイン3機設定）。やりますねえ。というわけで、この2タイプは今回限りです。

そして、アフターバーナーIIですが、今回は点数部門とHIT部門で分けてみました。点数のことについて一書補足しておきます。ある場所で隠しボーナスが入るということですが、これで何千万点入るかは確認されています。なお、このことについての問い合わせは一切受けつけません。

最後に、おもしろい記録がありますので紹介します。

○スーパーハングオン　2 3・5cm　VEL　ミニライドオンタイプ。

これは、スーパーハングオンで、ゲームオーバーになった時にクラッシュをして、その時のライダーの高さを競うというもので、ハイテクセガ表町店から送られてきました。こういうユーモアある記録があってもおもしろいと思いますよ。

（悠理）

うすい百貨店『ナムコスカイランド』

福島県郡山市中町13-1　☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	クエスター	608,800	WW-PPK	1コイン 29面
2	ブラックドラゴン	2,329,500	WW-SDY	1コイン 9面クリア
3	ドラゴンスピリット	985,600	WW-AXY	1コイン ニューバージョン 9面クリア
4	ダブルドラゴン	110,710	WW-SDY	1コイン 1P 5面
5	NEWラリーX	250,760	?	
6	沙羅曼蛇	2,889,000	?	1コイン1P 4周目6面
7	お雀子II	71	WW-XYZ	役満なし
8				
9				
10				

筑波学園キャロットハウス

茨城県新治郡桜村天久保1-5-3　☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナー	ステージ9 242,000	MAPPO	初期バージョン
2	アフターバーナー	ステージ13 7,201,380	松本佳之	ニューバージョン
3	R-タイプ	739,900	木村芳幸	2-4
4	ブレイザー	306,400	FIN	
5	モンスターランド	4,995,280	MAGICAL－MSA	残りゴールド4250
6	ブラックドラゴン	2,021,950	パピポCAN	クリア
7	1943	2,791,690	FIN&YUI雅	R16
8	オスカー	306,900	FIN&YUI	クリア
9	ドラゴンスピリット	865,350	FIN&YUI	ニューバージョン
10	フラックアタック	402,800	怠けバイト	R5

WE'LL TALK TAITO高崎店

群馬県高崎市鞘町32　☎(0273)26-4244　☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナー	192,000	WUL-ATARIが一番!	初期バージョン 1コイン 9面クリア 150機破壊
2	ストリートファイター	595,500	福島享	1コイン 最終面クリア
3	R-タイプ	1,564,500	ARC-SPYBOY-NOA	1コイン 2周目3面
4	オスカー	1,089,300	TRI-STRANGER	1コイン 全面クリア
5	ドラゴンスピリット	1,177,890	WUL-手抜き(2ミス)	1コイン 全面クリア
6	キック アンド ラン	28	ゴリラわたる(安部)	西ドイツ ワールドチャンピオン
7	ワードナーの森	1,323,400	WUL-簡単なゲーム	かせぎなし オールクリア
8	1943(1P)	2,969,390	TRI-GAM	1コイン 16面
9				
10				

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5-19　☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'39"06	鬼死	Dコース イージー
2	アウトラン	4'42"56	モンキーボンバーズ	Eコース イージー
3	スーパーハングオン ミニライドオン	2'54"27	KA・TSN	アフリカコース ノーマル
4	スーパーハングオン ミニライドオン	4'59"86	死喰魔	アジアコース ノーマル
5	オパオパ	179,430	WAO	ノーマル
6	モンスターランド	GOLD4,457	鬼	1コインクリア 5,138,770点
7	アフターバーナーDX	272,000	鬼	ステージ10 HIT220 イージー
8	銀河任侠伝	1コイン 全面クリア	阿佐美実他3名	ノーマル
9	ブラックドラゴン	1コイン 全面クリア	MIM	ノーマル 2,462,950点
10				

ゲームランド小山

栃木県小山市中央町3-6　☎(0285)23-0908　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	S.D.I(1P)	12,577,590	RCF-めすろん	8回パーフェクト4ミス
2	S.D.I(2P)	27,184,320	RCF めすろん&Yas	全面パーフェクト
3	ブラックドラゴン	653,650	KAP-ヨコティエ	7面
4	スーパーハングオン(アジア)	5'01"66	(小山中卒)鈴木仁氏	55秒スタート
5	スーハーハングオン(アメリカ)	6'52"39	(小山小卒)鈴木仁氏	55秒スタート
6	スーパーハングオン(ヨーロッパ)	9'21"50	(小山高卒)鈴木仁氏	55秒スタート
7	タイムスキャナー	2,626,820	2D36	1クレジットクリア
8	モンスターランド	残りGOLD 4,866	RCF-Yas.	
9	アウトランド(ストーンヒル)	4'38"96	RCF-Yas.	75秒スタート
10	アウトランド(デュアルウェイ)	4'37"50	RCF-Yas.	75秒スタート

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ
東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	R-TYPE	1,337,300	ACE-JRS	2-4
2	ブラックドラゴン	2,864,600	AZUKI-T.F	1コインクリア
3	オスカー	1,180,000	EYE-L.S	1コインクリア
4	ワードナーの森	1,291,950	LIPS FORCE	1コインクリア
5	アウトランDX	4'36"34	ACE JAC	Dコース ノーマル 43,055,110
6	アフターバーナーII	11,501,850	K.G	
7	ライフフォース	7,174,200	ACE-JAC	13-5 赤プレイヤー
8	スーパーハングオン	63,204,050	GCF - Yoo - Suwa	ミニライドオン ノーマル 9'19"15 ヨーロッパ
9	ダライアス	6,782,920	ACE-JRS	51200 1回 Yコース
10	沙羅曼蛇	3,557,000	AZUKI-TF	5-1

サンペデックナムコランド
千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192 ☆=5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	4'49"53	TYG-クイズラ	ライドオン ジュニアクリア
2	ブラックドラゴン	3,103,100	CHAT - CG - ZAIKE	クリア
3	アフターバーナーII	10,627,300	CHAT-YAM	373機20面
4	モンスターランド	6,367,170	CHAT-だだだだだいてつ YAM	クリア 5518(G)
5	オスカー	292,500	SBT(すぶた)	クリア
6	ワードナーの森	クリア	CHAT-YAM・ZAIKE・COM・各自	3人ともCHATです。各人クリア
7	エアーウルフ	116,620	レンガ	
8	ドラゴンスピリット	1,245,220	CHAT-YAM	5匹, 3ゲージ バージョン クリア
9	クエスター	956,400	S.F.F 舞優	残機2 クリア
10	R-タイプ	1,386,600	Y.I SYI	R16クリア

ポニーワールド・ザ・コング
埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0249)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ストリートファイター	869,800	Y.M	全面クリア ノーマル
2	R-タイプ	1,097,700	A.N て ー や ん	1コイン ノーマル
3	ワードナーの森	2,385,580	C.M.O	1コイン クリア
4	ブラックドラゴン	2,269,000	CRS-YURI	
5	銀河任侠伝	11,101,100	Y.M	1コイン ノーマル クリア
6	1943	3,212,000	てーやん	1コイン最終面クリア
7	ドラゴンスピリット	1,133,200	A.N てーやん	クリア, ノーマル3機
8	パーフェクトビリヤード	238,600	しずお	
9	イグジーザス	1,000,000	大学生	
10	ダライアス	6,670,000	てーやん	

ハイテクノーベル神保町店
東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナー	354,000	TCK-ZAC	16面 1コイン ノーマル
2	ブラックドラゴン	3,347,550	TCK名付親 CHA	全面クリア ノーマル
3	ストリートファイター	660,000	TCK会長ASA	全面クリア ノーマル
4	ワードナーの森	3,524,990	TCK 名 付 親 CHA	ノーミス全面クリア ノーマル
5	オスカー	1,000,000+α	TCKまされおった7名	8面クリア ノーマル
6	銀河任侠伝	300,500	TCK-BACURA	全面低得点1コインクリア
7	ドラゴンスピリット	1,185,930	HTL-SPY	全面クリア 旧バージョン ノーマル
8	R-タイプ	2,164,600	TCK名付親 CHA	2-8クリア ノーマル 8/26付
9	イグジーザス	1,603,360	TCK-HIM	3-3ノ ー マ ル 8/28付
10	アウトラン	4'37"78	TCK-HIM	ヴァインヤード イージー

ビデオインセガ船橋店
千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	11,387,640	CHAT-YAM	411 20面
2	ブラックドラゴン	2,862,000	CGP-PPL	クリア
3	1943	3,243,290	THN-徳葉弥裕	大和クリア 100%
4	モンスターランド	5267 ゴールド	CHAT-YAM	クリア 6,043,040
5	SDI	31,437,600	CGP-中橋由真	4機設定 1P 全面クリア
6	オパオパ	170,810	HAA	やっと1位になれたぞ〜。
7	銀河任侠伝	20,273,200	THN-DON	1コイン クリア
8	スーパーリーグ	145,700	船木幸功	G4-DO
9	スーパーハングオン	3'22"84	善浪	シットダウン アフリカ
10	スーパーハングオン	5'12"39	CGP-中村由真	シットダウン アジア 1回こけた!

ゲームセンタープリムローズ
埼玉県新座市東北2-29-12 ☎(0484)73-7999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナー	1,998,000	?	クレイドルタイプ 1クレジット3機設定 7面
2	R-タイプ	755,600	T.S	2周目 4面
3	1943(1P)	2,988,470	M♡M 正之君	大和面やられる
4	1943(2P)	3,958,380	忠雄正之	大和撃沈
5	モンスターランド	1,574,700	T.Y	11面クリア 1020残りゴールド
6	エクスターミネーション	1,373,000	T.S	R8最後のボス
7	エイリアンシンドローム	487,600	T.S	R5
8	飛翔鮫	1,599,730	T.S	3周目 4面
9	リベンジオブDoH	999,880	?	R15
10	ゲット スター	377,680	T.S	3周目5面

荏原ゲームコーナー
東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ストリートファイター	752,000	JAG-EGC-AXI	全面クリア
2	モンスターランド	4875 ゴールド	EGC-MKZ	全面クリア
3	アフターバーナーII	6,737,860	JAG-BEN	ノ ー マ ル 3 機 HIT485 14面
4	ワードナーの森	4,284,570	NO 103万	全面クリア
5	クエスター	617,560	KELLY	30面
6	フラックアタック	1,267,200	JAG-WOP	全2周クリア 残1
7	オスカー	1,146,500	JAG-DMC	全面クリア 10万エブリ
8	ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,172,320	JAG-AXI	全面クリア
9	R-タイプ	1,501,400	JAG-H.S	全面クリア 残3
10	ライフフォース	7,789,700	JAG-WOP	赤 15-3

ナムコゲームスポット
千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内 ☎(0473)26-1958 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ブラックドラゴン	2,996,500	CGP-PPL	クリア
2	ドラゴンスピリット	1,154,740	MGC	クリア
3	クエスター	875,620	キングシーザー	クリア
4	1943	2,988,970	CHATあ あ る じいぶう	クリア
5	SDI(1人用)	35,527,370	CGP-な か む らゆま	クリアノーミス 4キ
6	SDI(2人用)	17,409,470	CGP-中村由真 CGP-R・T	クリア,ノーエブリ ALLパーフェクト ノーミス 3キ
7	ブレイザー	11,934,720	GCP-龍飛	クリア
8	サイコソルジャー	684,100	CGP-MAX	最終面
9	ドラゴンスピリット	986,100	CGP-MAX	ニューバージョン クリア
10	レジオン	1,214,810	CGP-ZZC	Z-12

amusement house MARY POPPINS
埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3132 ☆=6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス エキストラ	10,249,700	CRS-LUFY渚	Vゾーン 1コイン
2	ダライアス エキストラ	9,951,340	CRS-RAN薫	Wゾーン 1コイン
3	ダライアス エキストラ	9,607,110	CRS-DRA笑悶	Xゾーン 1コイン
4	ダライアス エキストラ	10,064,290	CRS-AOI美琴	Yゾーン 1コイン
5	ダライアス エキストラ	10,103,970	CRS-RAN薫	Zゾーン 1コイン
6	ブラックドラゴン	2,965,200	CRS-麗夢 YURI	ランク3 1コイン
7	R-タイプ	1,982,500	CRS-AOI 美琴	全2周クリア ノーマル
8	1943(1P)	3,523,180	CRS-RAN薫	大和クリア モビX4 トンボX0
9	1943(2P)	4,565,560	CRS-RAN. YURI	大和クリア モビX3 トンボX0
10	ダブルドラゴン	217,750	CRS-PLE 舞美	全ミッション クリア 1コイン

プレジャーキャッスル
東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス (Xゾーン)	10,379,060	E.P.-TRI	エキストラバージョン
2	ダライアス (Yゾーン)	10,612,250	ACE-JRS	3機設定
3	ダライアス (Zゾーン)	10,856,240	ACE-JRS	ランク:ノーマル
4	オスカー	全面クリア	FARANCS-REM PC-ZIN PC-HRA	ノーマル3機設定
5	ワードナーの森	1,123,650	Tea'S-D	ノーミス全面クリア
6	R-タイプ	1,903,400	ARC-VGC	全面クリア
7	1943(1P)	3,061,310	ACE-JRS	全面クリア
8	1943(2P)	3,822,710	CHA. NI GZZ-KAJI	全面クリア
9	銀河任侠伝	818,200	PC-URYYYY!!	ノーミス全面クリア
10	ミッドナイトランディング	777	ANA-Y.S	全面クリア

ハイテクセガ柏店
千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	11,804,090	HTL-AE-RYU	HIT 374・19面
2	アフターバーナー	236,000	AE-RYU	STAGE11 Hit206
3	ミッドナイトランディング	767	HTL-AE-U.V	8面 98×1 96×4 90×3
4	R-タイプ	224,500	みなかみまこと	
5	ブレイザー	10,619,020	ACT-SKB	全面クリア
6	ブラックドラゴン	2,933,150	HTL-AE-POP	全面クリア
7	スーパーリーグ	209,200	片岡	中日
8	エアーウルフ	121,060	スリジャナウルダナ ブラコッテーYUI	
9	フリーチック	107,220	スリジャナウルダナ ブラコッテーYUI	
10	バトランティス	285,400	JINNO	

ゲームプラザ ☆=1
千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	初期バステージ18 IIステージ20	ZETT	1クレジット クリアならず 9696510てん
2	フラックアタック	710,400	ASO	1コイン クリア 残機2
3	ワードナーの森	1,330,660	TWC-T.S	1コインクリア 残8人・人荷4日目
4	クエスター	1,291,480	SFF-舞優	1コインクリア 残5 55万のエクステンド無
5	ブラックドラゴン	2,268,750	GP-TJK-弓削	1コイン オールクリア
6	ブレイザー	10,425,580	KSG-ARM	1コイン オールジェネラル
7	ドラゴンスピリット	973,000	ZAT-MIW	1コイン オールクリア
8	モンスターランド	5,073,740	PON	1コインクリア 残4248G
9	オスカー	560,300	KSG-CAT	1コイン オールクリア
10	ライフフォース	3,753,000	USA	1P側(青)7-6

カジノカーニバル ☆=1
東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナー	2,263,570	KTZ	EASY(14面) コマンダータイプ
2	モンスターランド	5134 ゴールド	EXCHANGER	全面クリア
3	ブラックドラゴン	2,887,350	Lucky7½ TM マイナー TAN	ALL
4	R-タイプ	1,330,000	玖保キリコ	16面
5	ブレイザー	10,543,700	玖保キリコ	最終面クリア
6	1943	3,013,830	石井典男 花嫁募集中	ALL
7	スーパーハングオン	2'51"10	キリコ僕久保	ビギナー ミニライドオン
8	スーパーハングオン	9'08"54	GIL-HAMAD	エキスパート イージー55秒 ミニライドオン
9	ドラゴンスピリット	1,049,410	イズミクーン シミズ	9面クリア
10	エアーウルフ	176,060	しんね・わかんね	4面

プレィシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビル1B ☎(03)943-6735 ☆=18

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	29,322,610	CHAT-YAM	HIT 747 ステージ23 クリア
2	ブラックドラゴン	3,600,000	CRAMP BOY	オールクリア
3	モンスターランド	6006 ゴールド	CHAT-YAM	オールクリア
4	ライフフォース	10,000,000+α	HTL-GMC-KOM	18-2
5	ドラゴンスピリット	1,532,810	HTL-RDN-Y.N	オールクリア
6	クエスター	994,920	HTL - NGT - WGN-YORI	オールクリア
7	フリーキック	113,320	ビデオはU.V	10面
8	R-タイプ	1,994,000	ACE-MA	オールクリア
9	アウトラン	4'34"06	CHAT-YOU.A	デュアルウェイ
10	ガンレットII	1,176,108	ACU-KEI	イエローエルフ1人プレイ

ゲームセンタートミー
千葉県佐倉市上志津1660-2 ☎(0434)87-4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダブルドラゴン	422,070	復しゅうのカラシマヨネーズ	
2	R-タイプ	1,414,100	SOLVPTA	
3	ドラゴンスピリット	984,420	カラシマヨネーズII	ALL クリア
4	1943	2,952,260	IDA	1Pプレー
5	クイズハイホー	POINT 50 TIME 502	ボンビー	
6	リベンジオブDoH	1,570,320	Mr & ever & tar	34面
7	忍者くん阿修羅ノ章	940,620	たかちゃん	
8	お雀子館II	119,000	SUPER CR-X清	
9	リアル麻雀	149,300	KKK	Bギャル
10	モンスターランド	33,410	?	設置したばかり

ヒットゲームBEST10

アフターバーナー急上昇

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
7	1	アフターバーナー	558	セガ
1	2	R-TYPE	463	アイレム
4	3	アウトラン	354	セガ
2	4	スーパーハングオン	346	セガ
5	5	ドラゴンスピリット	292	ナムコ
7	6	1943	261	カプコン
6	7	モンスターランド	246	セガ
—	8	ブラックドラゴン	238	カプコン
3	9	ダブルドラゴン	196	テクノスジャパン
9	10	ダライアス	168	タイトー

〔注〕ハイスコア掲載店に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームBEST10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は85店の9月末現在で集計しました。

堅実！3機種

やまざきです。AMショー当日は色々な方にお会いできて、実りある2日間を過ごさせていただきました。今月も元気に行ってみよう。

アフターバーナーがマッハの速度で1位に急上昇!! IIに変わって100円営業が増えて、人気にはずみがついたようです。

「R」は1位の座は譲ったものの、まだまだ健在。その他のシューティングでは「ドラスピ」「1943」が安定した人気を保っています。キャラで圧倒する「R」に対し、「ドラスピ」「1943」は職人芸的細やかさが、人気のポイントといったところでしょう。3機種とも造りが丁寧なゲームなので、人気の持続もうなずけます。

大型筐体では「S－ハングオン」と、もはや帝王の風格「アウトラン」。後続の体感ドライブゲーム「フルスロットル」の挑戦をどう受けるか、注目したいですね。

新顔は「ブラックドラゴン」ですが、上位の壁にどこまでくい込めるか!?

ショーで感じたこと

AMショー出展作品がランクに顔を出して来るのは来月以降でしょうけども（アフターバーナーは例外）。ショーで見た限りはかなり難のあるものもあったので、間違っても「全台入替」なんてことはあり得ないでしょう。

とにかく、体感&シューティング一色だった、今年のショー。しかもその半分近くがハズレだったのにはガッカリしました。やっぱり、流行を単に追ってるだけじゃロクなもんができませんね。それだけに「ぶたさん」（ジャレコ）「レインボーアイランド」（タイトー）などのキャラクターゲームが、新鮮に見えたという事実…。

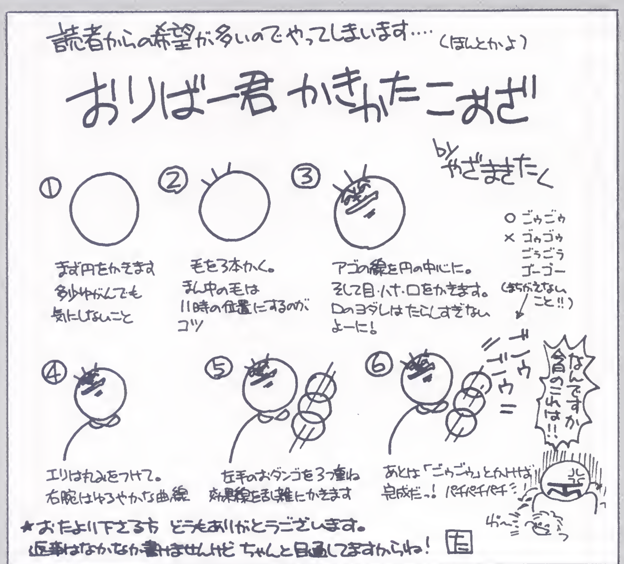
ところで、このBEST10に出ても全然おかしくないのに、今だに出てこないゲームって、何だか分かりますか。クイズみたいな言い方をしたけど、皆さん、分かりますよネ。

そうです、ストリートファイター。アイデアの斬新さ、迫力など、ゲームとしての面白さ、水準を抜きんでたパワーがあるのに、どうしたの？

このAMショーでも、アップライトの他に、テーブルタイプ、ラバータイプを加えてこのゲームを売ろうとするカプコンの執念と熱意はどんどん伝わってくるんだ。

だが、プレイヤーにとっては、ストリートファイターはアップライトが最高なのだ。そのことを肝に命じて、カプコンは頑張ってほしいネ。

とまあ、ゲームセンターにあまり顔を出してこないストリートファイターにゲキをとばしたいのであります。（た）



プレイシャトー

神奈川県横浜市中区伊勢崎町4-109　☎(045)251-8340　☆＝9

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	2,246,190	平石努	クレイトルタイプ 1コイン 9面
2	ストリートファイター	584,900	ILG-K.M	1コイン 全面クリア
3	ブラックドラゴン	3,000,500	ILG-K.M	1コイン 全面クリア
4	モンスターランド	5,631,730	ECM-ぜっと	1コイン 全面クリア ゴールド5,040
5	オスカー	954,400	伊藤光一	1コイン 全面クリア
6	ミッドナイトランディング	779	修洋憲孝	1コイン 全面クリア
7	R-タイプ	2,118,500	ILG-K.M	1コイン 全面クリア
8	ダライアスIP	10,349,060	入沢重樹	エキストラバージョン Zゾーンクリア
9	フラックアタック	573,500	SHIN	1コイン9面
10	ワードナーの森	46,900	ABA	1コイン2面

小野塚商店(愛称:トッキョ)

神奈川県横浜市磯子区久木町3-32　☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ			
2	オスカー	1,196,000	ONDR	クリア
3	銀河任侠伝	1,609,500	K.ITO	
4	クエスター	889,870	ARYM	
5	TANK	1,802,190	HShMT	クリア
6	忍者くん阿修羅ノ章	1,917,720	H.ITO	
7	ブラックドラゴン	1,982,650	TsRGSK	クリア
8	フリーキック	93,660	TsGSK	9面
9	モンスターランド	3,306,180	UChO	ほぼ全員クリア
10	ライフフォース	1,678,700	ONDR	

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22　☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	1,623,250	YOM-焼肉みの	ニュースター
2	ワードナーの森	9,999,990	DAZZLEぼちゃ	ゴールド残しクリア ニュースター
3	モンスターランド	3854ゴールド残しクリア	DAZZLEぼちゃ	ニュースター
4	ライフ・フォース(赤)	3,230,900	YOM-ION	ニュースター
5	ライフ・フォース(青)	2,224,200	三沢	ニュースター
6	ドラゴンスピリット	789,980	YOM-へへへのもへじ	ニューバージョン 上高地店
7	R-タイプ	1,664,600	YOM-BSA	上高地店
8	1943	3,136,130	YOM-MAX	モビ×2 上高地店
9	SDI	3,443,550	GAY-IA	上高地店
10	サイドポケット	38,540	MP-PC	京王店

プレイシティキャロットIN甲府(甲府周辺集計)

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所　☎(0552)26-4446　☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT数721 14,034,580	C&P中沢	ダブルクレイドル 1コインクリア(中)
2	ワードナーの森	9,999,990+α	ぼちゃ,本田,小泉,B.I	クリア(善)
3	モンスターランド	5,197,870	DAZZLEぼちゃ	クリア(中) 4,544ゴールド残し
4	ブラックドラゴン	3,203,050	UNI(FLICKER)	クリア(善)
5	オスカー	1,000,000+α	B.I	クリア(中) 永久パターンなし
6	フラックアタック	922,300	YOM-DSA	全2周クリア(中)
7	クエスター	653,900	一成	29面(朝)
8	ドラゴンスピリット	1,467,690	一成	ニューバージョン クリア(朝)
9	スーパーハングオン	2′53″22	DAZZLE TN-KO	シットダウン ビギナー(中)
10	スーパーハングオン	7′05″85	DAZZLE TN-KO	シットダウン シニア(中)

ウエストサイド

長野県長野市安茂里竹の裏1770-5　☎(0262)27-3676

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	8,503,970	EVE	15面 H.489
2	スーパーハングオン	2′47″47	CRT	ライドオン
3	R-タイプ	966,200	EVE	2周目5面
4	アウトラン	4′47″53	大沢	80秒設定 Cコース
5	ドラゴンスピリット	24,450	岩太だい！	全面クリア
6	フラックアタック	1,107,100	宮尾	2周クリア
7	ブラックドラゴン	2,066,400	EVE	1コイン 全面クリア
8	オスカー	240,900	徳永春樹	1コイン
9	1943	2,893,400	桃子	1P モビ×0 トンボ×0
10	沙羅曼蛇	825,100	岩太だい！	1コイン1P

ゲームインカナザワ

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーリーグ	656,180	ZIG	9000ポイントスタート 1コイン 2試合
2	アフターバーナー (クレイドル)	2,546,760	NOBODY	3機R-9 HIT 202
3	ブラックドラゴン	2,064,450	KOS	ALL クリア
4	ブレイザー	594,480	やんちゃ姫	
5	銀河任侠伝	10,352,300	TRT	1コイン ALLクリア
6	モンスターランド	2,417,590	KOS	残コイン 1683 ALL クリア
7	ドラゴンスピリット	687,470	梶川嘉彦	ALL クリア
8	スーパーハングオン	5'14"34	PON	アジア
9	1943	3,008,250	NOBODY	ALL クリア
10	オパオパ	162,430	BOB	R-22

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町通り7番町997番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	8,846,010	五十嵐薫	3コイン ALL
2	ミッドナイトランディング	739	AMI	8面
3	アウトラン	45,064,470	FGK- 谷山舞奈	Dコース 4'48"03
4	スーパーハングオン	35,808,930	FGK- 早乙女乱馬	2'53"24 初級者コース
5	スーパーハングオン	36,810,830	FGK- 南野陽子	7'20"10 上級者コース
6	1943	3,120,650	おちゃる	1PLAYER 大和激沈
7	ドラゴンスピリット	1,245,830	FGK-R•TYPE	ノーミス7匹残り ALLクリア
8	ブレイザー	363,520	びでおいんせが ふるまち 佐野	1コイン
9	ブラックドラゴン	2,340,050	FGK-R•TYPE	ALL クリア
10	モンスターランド	5,082,230	FGK-Bigk	ALLクリア ゴールド残4432(あった)

がらん3

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン (Bコース)	5'00"43	西村みっちょん	敵車イージー コース完走
2	アウトラン (Eコース)	4'51"00	CKY モンキフボン バーズⒹ	敵車イージー 定走
3	スーパーハングオン	4'56"92	Gun おでちゃん	ライドオン アジアコース完走
4	スーパーハングオン	7'00"44	ふぇすてばる きっど君	ライドオン アメリカコース完走
5	ドラゴンスピリット	1,242,210	アッポー軍団 将軍	ニューバージョン全クリア ノーマル 残2機
6	R-タイプ	971,200	FABLS-YAL	ノーマル 2-7まで 2周目7面 ノーミス
7	ライフフォース(青)	3,093,800	西村みっちょん	ノーマル設定 6周目4面
8	銀河任侠伝	1,557,100	FABLS- かっちゃく	1コイン 全面クリア
9	1943(2P)	4,265,330	1P 西村みっちょん 2P アッポー軍団隊長	モビX3 大和撃沈
10	キックアンドラン	41	あっちゃん	西ドイツ 全面クリア

コスモランド・ムサシ

石川県金沢市武蔵町14-33 ☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラックドラゴン	2,081,350	NOBODY	全 8面クリア
2	ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	926,740	復活 HMD	全9 面クリア
3	R-タイプ	864,400	NOBODY	2周16ステージ クリア
4	ブラックアタック	712,500	NOBODY	ステージ10クリア
5	モンスターランド	2,291,070	NOBODY	全11クリア
6	オスカー	全8面クリア	NOBODY	
7	ストリートファイター	679,400	KAO-田畠恒 保教頭	サガットクリア
8	アフターバーナー (グレイドルタイプ)	2,712,400	EXEクラブ	13面途中
9				
10				

ハイテクセガ万代店 ☆=1

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	9,712,420	SOH	1クレジット 15面クリア
2	アウトラン	51,787,710	謎の中国人 TOMIII	4分38秒84
3	ドラゴンスピリット	1,050,670	K.黒田	1コイン 全面クリア
4	スペースハリアー	39,621,570	堀川	1コイン 全面クリア
5	R-タイプ	1,273,800	FGKと仲間達	2〜8面まで
6	ダブルドラゴン	462,170	ラブリーエンジェルのケイ	1コイン 全面クリア
7	1943	3,330,460	おちゃる	1コイン モビ 4
8	源平討魔伝	999,900	おちゃる	
8	モンスターランド	4,978,460	FGKとと仲間達 BIG K	4,401 ゴールド
10	スーパーハングオン	34,586,900	FGK-早乙女 乱馬	アフリカコース 2分50秒81

がらんがらん ☆=1

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1,186,800	Lucky 7 ½ TM Now Win!	ニューバージョン 1コイン 全面クリア
2	プランプポップ(豚)	792,130	Lucky 7 ½ TM AKABEE	1コイン 全面クリア パーフェクトX9
3	プランプポップ(猫)	714,840	Lucky 7 ½ TM AKABEE	1コイン 全面クリア パーフェクトX8
4	プランプポップ(犬)	708,330	Lucky 7 ½ TM AKABEE	1コイン 全面クリア パーフェクトX8
5	1943(2P)	4,111,730	Lucky 7 ½ TM Now Win & AKABEE	1コイン ROUND16 モビX2
6	R-タイプ	1,140,500	Lucky 7 ½ Now Win!	2周目 6面
7	サイドアームズ(1P)	1,750,400	ATM副会長 アリエス・ナンノ	1コイン 全面クリア
8	ダブルドラゴン	282,670	ATM AKEちゃん	1コイン 全面クリア
9	リベンジンオブ DoH	1,121,360	JON	1コイン ALL クリア
10	サイコソルジャー	301,000	TEL^{2}7!	5面

イエローハット ☆=11

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	16,367,080	TM(EXR)	1コイン クリア HIT=864 500万ボーナスなし
2	R-タイプ	2,194,000	GMC-N(た)	3機設定 2周クリア
3	スーパーハングオン (ミニライドオン)	6'44"89	超人ばあ〜	シニア 敵車イージー
4	スーパーハングオン (ミニライドオン)	8'52"09	HCM-てった	エキスパート
5	1943(1P)	3,449,750	ZKS名人	クリア モビX2,
6	ブラックドラゴン	3,056,100	BFM & SIM(た)	3機設定 クリア
7	ライフフォース(青)	10,000,000+α	GMC-ZEUS	17-4で達成
8	モンスターランド	残りゴールド 5023	FPG(MTS)	クリア
9	クエスター	764,460	BFM & SIM(た)	Rd.33
10	ワードナーの森	クリアの方々	GMC-SCR(た) その他6名	ノーマル

WE'LL TALK TAITO砺波店

富山県砺波市千代135-1 ☎(0763)33-1643

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス エキストラバージョン	10,308,110	KAN.G	ランク・イージー Vゾーン
2	ダライアス エキストラバージョン	10,116,420	Power Unit	Wゾーン
3	ダライアス エキストラバージョン	10,194,630	Power Unit	Yゾーン
4	ダライアス エキストラバージョン	10,541,120	FEN	Zゾーン
5	ダブルドラゴン	160,340	FEN	1コイン クリア
6	1943(1P)	2,691,450	FEN	1コイン16面
7	げんきがでるかっぱ	77	貧乏神お茶2号	1人片手プレイ
8	R-タイプ	927,700	川辺もアップズジュース 飲ませるって?	2周目7面
9	忍者くん阿修羅ノ章	2,006,340	川辺前期落と したんだって?	1コイン 全面クリア
10	イグジーザス	931,790	蹴撃手CRUX	2周目3面

ゲームセンターヤマト

長野県飯山市南町17-1 ☎(0296)62-4939

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ル・マン24	606•2	TUB	イージー設定
2	アウトランDX	4'51"81	MAT	デュアルウェイ 75秒設定
3	アウトランDX	5'01"12	MAT	レイクサイド 75秒設定
4	ドラゴンスピリット	521,100	NOA	全面クリア
5	ダブルドラゴン	92,260	KEN	1コイン 全面クリア
6	1943(1P)	2,948,760	Lucky 7 ½TM BPS	1コイン
7	1943(2P)	3,789,000	小林・KOJ	16面
8	コンバットスクール(1P)	257,080	YMA	イージー設定
9	沙羅曼蛇	2,454,500	NOA	ノーマル設定 4-1
10	妖怪道中記	天界クリア	NOA	1コイン

キャノン最前線 ☆=5

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー (旧型 クレードル)	5,659,340	EAT	1コインクリア HIT 482
2	ワードナーの森	1コインクリア	モビがライバル(た) AKI	
3	ブラックドラゴン	3,183,900	BFM & SIM	1コインクリア
4	ストリートファイター(1P)	621,000	DEB(CHAIN)	1コインクリア TIME 100
5	モンスターランド	ゴールド5,240	UUU(た)	1コインクリア 6.141,470
6	クエスター	701,530	SIM	1コイン 32面
7	オスカー	1コインクリア	RG3	
8	ミッドナイトランディング	743	AKI	クリア
9	1943(1P)	3,297,920	HCM-MOLE	クリア モビX1 トンボX1
10	ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,410,420	AMI	1コイン 全面クリア

ゲームインセガ高岡

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	3,439,190	T^{2}(お茶2号)	1コインR-13 HIT 285 クレイドルタイプ
2	スーパーハングオン	3'02"61	星になった飛田くん(T^{2})	アフリカ シットダウンタイプ
3	モンスターランド	残ゴールド2903	SIKEII(マキ)	1コイン ALLクリア
4	ドラゴンスピリット	899,330	平田 誠	1コインクリア バージョン
5	アウトラン	5'01"90	ZAP	デュアルウェイゴール
6	銀河任侠伝	1コイン, ALLクリア	CRUX, KAN•G	学校さぼっては(やめては)いけません。
7	スーパーリーグ	273,400	パパ君, 僕だ! 川辺だ(CRUX)	1コイン EASY G6-7回うら
8	サイコソルジャー	270,050	岡辺君, キ○ル はやめようね!	1コイン R-4
9	SDI	48,820	がっほー, みんな見てるー!ねこよ。	1コイン ディフェンス
10	オパオパ	187,450	ZZG	1コイン1P R-22

ビデオインアタック

新潟県柏崎市東本町1-8-38

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワードナーの森	165,220	GANDHI	5面
2	オスカー	300,000	NASKA.AC	ALL ノーミス
3	プランプポップ	638,280	やほーげんき一諸 ちゃんだよ〜ん(た)	10-1
4	銀河任侠伝	3,073,900	まどか	ALL
5	エアーウルフ	134,600	HAPPA, TAK, 64	4面
6	クロスシューター	3,358,460	WIN	
7	1943	2,540,960	M.H	
8	R-タイプ	454,4000	A.S	1周7面
9	ダライアス	10,238,970	HAPPY…Z	Zゾーン
10	妖怪道中記	餓鬼界	O.F	1クレジット

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,288,340	EXTRA-Y.I	3ライフ 全面クリア
2	ブラックドラゴン	2,731,850	EXTRA-END	全面クリア
3	モンスターランド	残金=5894	EXTRA -UUU(た)	全面クリア
4	ワードナーの森	全面クリア	EXTRA -MSS, END	運が悪りい(た)
5	アフターバーナーII (ダブルクレイドル)	7,112,160	E・運が悪りい(た)	Rd. 14 H=375
6	クエスター	975,040	MYU	クリア
7	ライフフォース(赤)	6,734,300	緑大好きで,うんにゃもうちょいのREO	12-1
8	オパオパ(1P)	214,000	EXTRA -AGE & IMM	Rd, 26
9	R-タイプ			申請者なし
10	1943			申請者なし

プレイランド片町

石川県金沢市片町2-1-3 ☎(0762)21-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オスカー	1,011,700	M.I^{2}DA	
2	ライフフォース	1,852,300	ミラーナイト	4周目3面
3	R-タイプ	1,188,100	SUPER, MAN	
4	ブラックドラゴン	267,100	UM	
5	モンスターランド	2,358,840	XYZ	
6	ダブルドラゴン	80,490	K君	
7	ドラゴンスピリット	451,840	CHIRICO	
8	アルゴスの戦士	4,198,670	工藤幸夫	
9				
10				

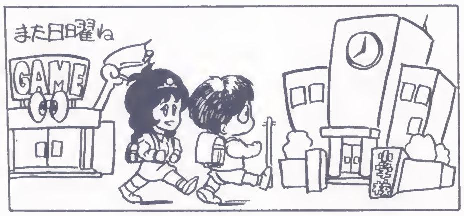
プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎(0258)36-0991 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1,219,500	NASKA-SOL	ALL ニューバージョン
2	アフターバーナーII	7,312,260	プロミネンス SIX	STAGE 13
3	ワードナーの森	1,628,060	NASKA-AGE-K	ALL
4	モンスターランド	残り4,271G	BVDやすくん	ALL
5	クエスター	959,360	HOD	ALL
6	オスカー	1,123,300	ACフラフォード	ALL
7	1943(1P)	3,173,680	JOB-あつし	ALL モビX2
8	ブラックドラゴン	2,210,000	Ajax, Miller	ALL
9	アウトラン	4'46"06	NASKA-Zin	海外Ver Dコース
10	アウトラン	4'41"93	漬物石	海外Ver Eコース

お知らせ

小学生の皆さんに



甲府市（山梨県）内のゲームセンターでは、10月1日から学校のある午前中、小学生がゲームセンターに入れなくなったよ。もちろん学校の休みの日や土曜日、日曜日は遊びにきてね。土曜日は12時から午後6時まで、日曜日は午前10時から午後6時までね。

甲府市内12軒のゲームセンターのうち、8軒で決まったことです。小学生の皆さん協力してね。

ニュースターからのお知らせでした。（TM）

ニュースターグループ：ニュースター　ゲームプラザ　上高地　京王
本社：山梨県甲府市城東2−10−22　☎(0552)32−7570

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	10,889,640	MTO-T.F	Zゾーンクリア
2	ダライアス	9,423,710	みっきー	Wゾーンクリア
3	1943(1P)	2,933,930	MTO-TF	大和クリア　モビ0
4	1943(2P)	4,176,590	MTO-TFとH.N	1P2,198,190 2P1,978,400
5	サイコソルジャー	496,450	R, Mちゃんだよー	
6	臥竜列伝	5,208,730	GORI	4周目最後
7	オスカー	610,100	ASG-朝霧陽子	
8	R-タイプ	1,158,300	みな	2-3
9	モンスターランド	5,453,040	RNM	G-4580
10	グラディウス	5,966,000	For-YM&R.S BY M.T	13周目の7面

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナー	13面	山元博志 田舎者のGAM	1コイン クレイドルタイプ
2	ブラックドラゴン	2,480,900	Sgt.Pepper	ALLクリア
3	オスカー	1,228,300	山元博志	ALLクリア
4	クエスター	751,900	Sgt.Pepper	最終面
5	スーパーハングオン	9'17"21	HIGHWAY KILLER	エキスパート ミニライドオン
6	ドラゴンスピリット	1,165,440	DOM DOMバーガー	ALLクリア
7	モンスターランド	2,463,090	MPY-よしみダヨ	1860G残 ZAPなし ALLクリア
8	スーパーハングオン	8'41"65	内海和子	エキスパート ライドオン
9	アウトラン	4'39"25	エンドレスナイト狂PAO²	ストーンヒル（上下上下）
10	1943	2,832,700	点数が低い TALL	モビ×3 コマンド未使用

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ブラックドラゴン	2,734,500	RX-JYU	1コイン最終面クリア
2	ドラゴンスピリット	1,250,290	TFG-BOK	1コイン最終面クリア
3	ワードナーの森	9,999,990+α	SPT-TUN	1コイン最終面クリア
4	ブレイザー	11,179,240	INGS会長GRA	1コイン最終面クリア
5	フラックアタック	1,108,800	INGS-KIM	1コイン最終面クリア
6	ストリートファイター	614,300	FFF	1コイン最終面クリア
7	ダライアス	10,464,250	SPT-TUN	1コインVゾーンクリア
8	モンスターランド	4,778,690	ZTT-OYJ	1コイン 4074 ゴールド
9	アフターバーナー	2,313,720	Runちゃん大好きっ！	14面1コイン
10	SDI	11,789,680	D-SIDEたこじ ARKTSR	2Pプレイ トータル全面クリア

ダイエーレジャーランド大和高田店

奈良県大和高田市幸町3-18　☎(0745)22-5881(内)275

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナー	2,490,970	安井くん	10面クレイドルタイプ
2	ワードナーの森	1,702,130	はしもとくん	全面クリア
3	ブラックドラゴン	2,096,300	りゅうお藤井	全面クリア
4	オスカー	1,004,200	NOP-PND！	全面クリア
5	モンスターランド	3,299,700	NOP-100！	全面クリア ゴールド2575
6	1943(1P)	33,077,080	安井くん	全面クリア
7	R-タイプ	972,300	NOP-PND！	15面
8	赤 ライフォース(2D)	2,330,300	TRS	5-1
9	ドラゴンスピリット	1,101,470	NOM	全面クリア ニューバージョン
10	忍者くん阿修羅ノ章	2,223,610	ILOV！	全面クリア

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3　☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワードナーの森	1,890,110	ZTA	ALLクリア ノーミス 1コイン
2	クエスター	559,830	FUZZBALL	ROUND26 1コイン
3	オスカー	293,000	RICK	ALLクリア ノーミス 1コイン
4	1943	3,052,800	TEC-畜生界-BEIKUN	ROUND 16
5	ダブルドラゴン	146,100	長谷川セキちゃん	ALLクリア
6	ドラゴンスピリット	601,670	FUZZBALL	ALLクリア 1コイン
7	ブレイザー	301,020	ZTA	CAPTAIN
8	パーフェクトビリヤード	301,200	ポチ	SCENE 13
9	飛翔鮫	3,848,830	AMM-LOTUS	AREA 666
10				

ゲームプラザピノキオ

兵庫県明石市本町1-1-28　☎(078)911-1080　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	6,344,340	竹田，アラン	1コイン　12面
2	1943(1P)	3,000,760	AGC…湘爆	STAGE16　大和
3	フラックアタック	716,000	竹中	全面クリア
4	アウトラン	4"40"50	AGC…湘爆	75秒設定 デュアルウェイ
5	キャプテンシルバー	518,600	荒谷	1コイン
6	ブラックドラゴン	2,185,250	OBQの友達，SR	全面クリア
7	モンスターランド	3,894,900	TAMARIN…政	ゴールド3194
8	ダブルドラゴン	102,130	AGC…V…MAX	
9	オスカー	1,110,700	AGC…㋮	全面クリア ノーミス
10	RF-2	220,350	AGC…湘爆	全面クリア

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前　☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'41"28	x！	デュアルウェイ
2	アフターバーナー	2,917,100	太田順一郎	1コイン STAGE 13
3	アフターバーナー	全面クリア	AER-5719	4コイン
4	フラックアタック	1,019,700	INGS-ZZZ	10面クリア
5	R-タイプ	1,166,400	INGS-ZZZ	
6	1943	3,006,680	INGS-ZZZ	
7	オスカー	1,012,000	A BOY	
8	オスカー	全面クリア	INGS-FAN	ノーミス
9	スーパークイックス	601,740	INGS-DIS	2-7
10	モンスターランド	全面クリア	INGS-FAN	残りGOLD 4256

ビッグキャロット京都　☆＝1

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	7,793,660	愛しのテリーナンのまき	14面 HIT 500
2	ワードナーの森	1,889,320	GPX250RのBOBBY	ノーミス 全面クリア
3	ドラゴンスピリット	559,570	水島み〜な♡	ニューバージョン ノーミス 全面クリア
4	ブラックドラゴン	2,203,850	M・BOY	ノーミス 全面クリア
5	スーパーハングオン	2'51"72	POLさんゴメン CUB	シットダウン ビギナー
6	銀河任侠伝	695,800	高島繁樹	ノーミス 全面クリア
7	ライフフォース	10,000,00	あんぐ商事	プレイヤーレット 17-4
8	エアーウルフ	197,100	工学部行きたい	5面
9	モンスターランド	4,737,160	K・K・クリ	全面クリア 残りゴールド3236
10	サイクリングレース	0'16"00	SUPER AR	Aコース，Bコース共

プレイスクエアウィル

岡山県岡山市表町2-2-28　☎(0862)27-9314　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,391,200	ま・めぞん	ランクA 1コインクリア
2	ブラックドラゴン	2,680,550	HCS-MAISON	ランク1 1コインクリア プレイヤー数3
3	クエスター	670,110	ま・めぞん	ラウンド31 ノーマル
4	ダブルドラゴン	236,160	TEC-SEKI	ランク ノーマル プレイヤー数2 1コインクリア
5	フラックアタック	1,317,700	HCS-MAISON	ノーマル 1コインクリア
6	クロスシューター	6,016,760	GLT, SR！	ランクB エクステント 7万，40万，80万
7	スーパーハングオン アフリカコース	2'53"62	VEL	シットダウン ランクEASY
8	スーパーハングオン アジアコース	4'54"95	商人from倉敷	（7と共通）
9	1943(2P)	4,025,400	①らんま ②MCS-MAISON	
10	ワードナーの森	2,672,340	HCS-…A	ノーマル 1コインクリア

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4　☎(06)606-3515　☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナー	266,000	GCF-KI	13面 HIT 237 EASY 設定3機
2	アフターバーナーII	7,162,960	ユウ君だぞ	15面 HIT465 EASY 3機設定
3	1943	3,133,320	岡田	1コインクリア ノーマル設定
4	ブレイザー	10,474,360	GCF-KI	1コインクリア ノーマル設定
5	モンスターランド	6,127,320	岡田	ノーマル設定
6	アウトラン	4'40"12	FR・EK-DOOR	レベルノーマル80秒設定 5870280点
7	スーパーハングオン ヨーロッパ	8'25"04	DCT-XORII	ライドオンタイプ 75516810点
8	スーパーハングオン アメリカ	6'39"30	のるたびに名前をかえるXORII	レベルノーマル50秒設定 45825800点
9	スーパーハングオン アジア	4'36"03	アラビンドビン ヒゲドビン	43644510点
10	スーパーハングオン アフリカ	2'42"62	アラビンドビン ヒゲドビン	38269260点

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸太町西入ル北側　☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ストリートファイター	616,600	吉田忠生	全面クリア
2	モンスターランド	5,288,430	K・Y・H	4019 GP 全面クリア
3	R-タイプ	1,455,400	HTL-久保	2周
4	ブラックドラゴン	2,413,600	M・BOY	全面クリア
5	ワードナーの森	173,200	おちん	4面
6	1943(1P)	3,225,740	元帥木田	16面
7	1943(2P)	4,327,210	細谷&清水	全面クリア
8	ダブルドラゴン	999,990+α	中井&松村	(2人用)全面クリア
9	ドラゴンスピリット	967,020	CRAMP BOY	全面クリア
10	飛翔鮫	10,185,640	DRU	19周目

WE'LL TALK TAITO高松店
香川県高松市常盤町1-9-2 ☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワードナーの森	999,999+α	TOM	全面クリア
2	オスカー	1,000,000+α	岡本寿	全面クリア
3	ブラックドラゴン	2,278,500	岡本寿	全面クリア
4	R-タイプ	1,553,300	岡本寿	(2周目クリア)
5	クロスシューター	15,002,270	岡本寿	全面クリア残機15
6	ドラゴンスピリット	983,130	フォゾン一刻 (DAP)	全面クリア
7	ブレイザー	10,834,600	渡辺みさと	全面クリア
8	ダライアスエキストラ	9,075,350	品治秀樹	(Xゾーンクリア)
9	飛翔鮫	10,000,000+α	大和さなえ	999エリア
10	メジャーリーグ	3,232,900	元木信一郎	94-0

アミューズメントマリオ
岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン アメリカ	7'17"99	HIROYUKI	ミニライドオン ノーマル
2	スーパーハングオン アフリカ	2'55"66	HIROYUKI	ミニライドオン ノーマル
3	忍者くん阿修羅ノ章	1,064,050	ATT	ニューバージョン
4	ダブルドラゴン	129,800	Mr.Boo	ノーマル 1コインクリア
5	アフターバーナーII	10,756,210	HIROYUKI	1コインイージー 19面
6	1943	939,500	HTM-MIDORI	ノーマル
7	R-タイプ	882,200	HIM-LAG	ノーマル 12面
8	トップシークレット	2,149,930	Ⓐ BRN	ノーマル 1コイン2周クリア
9	フラックアタック	178,600	H.K	ノーマル 1コイン4面
10	ドラゴンスピリット	658,070	H.K	ノーマル 1コインクリア

TVプレイハウスミッキーハウス
岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンスピリット	908,480	おくやま	ノーマル 全面クリア
2	モンスターランド	1,054,360	こばほそ	11面
3	ダブルドラゴン	191,310	ZZZ	全面クリア
4	スーパーハングオン (ライドオン)	3'09"08	島田	SCORE 19,886,970
5	ダライアス (新バージョン)	9,136,430	川田	ヱコースクリア ハード
6	1943(IP)	2,828,810	石井	ノーマル 16面
7	ブラックドラゴン	2,167,900	原田	最終面クリア ノーマル
8	ワードナーの森	89,020	尾崎	4面
9	ブラックパンサー	904,530	後長	4面
10	キッドの ホレホレ大作戦	3,000,000	珈琲	全面クリア

WE'LL TALK TAITO大街道店
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	1943	3,153,470	TUC-LEE	全面100%クリア モビ×2
2	R-タイプ	838,100	TUC-LEE II	2周目5面 1コイン
3	ストリートファイター	726,600	TUC-LEE	1コイン 全面クリア
4	ブラックドラゴン	2,083,650	黒川康宏	1コイン 全面クリア
5	キックアンドラン	トータル39	TUC-Y.T	全面クリア
6	コンバットスクール	262,820	TUC-LEE	軍曹
7	ブレイザー	295,000	OUCH-MAS	
8	クロスシューター	45,000,000+α	TUC-LEE+LEE II SUCCESSFUL SS	残機多数 6時間以上
9	ドラゴンスピリット	815,150	TUC-Z.Z	全面クリア 1コイン
10	銀河任侠伝	3,612,500	TUC-YOU	全面クリア 残1 1コイン

プレイシティキャロット島大前店
島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	14面	POT	デラックスタイプ,ノーマル 面数優先(3機)
2	ブレイザー	10,655,480	MNR	1コインクリア ノーマル
3	ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,250,320	FR	1コインクリア ノーマル
4	ドラゴンスピリット (旧バージョン)	1,266,640	VTR	1コインクリア ノーマル
5	フラックアタック	790,700	KIM	1コインクリア ノーマル
6	オスカー	424,340	MNR	1コインクリア ノーマル
7	1943	2,785,280	松崎	1コインクリア(IP) ノーマル モビ×1
8	ブラックドラゴン	2,267,900	VTR	1コインクリア ノーマル
9	スーパーハングオン	3'06"49	XYZ	アフリカ ミニライドオン
10	ハイパークラッシュ	602.1/sec.	P.C.C.	ゴール,ノーマル

ハイテクセガ表町店
岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン ビギナー	2'48"16	VEL	ミニライドオン
2	スーパーハングオン ジュニア	4'55"31	AKINDO!!	ミニライドオン
3	スーパーハングオン シニア	6'56"05	AKINDO!!	ミニライドオン
4	スーパーハングオン エキスパート	8'59"05	MVX-R	ミニライドオン
5	スーパーリーグ	338,600	CBX	1コイン
6	ブラックドラゴン	2,703,450	HAN	1コインクリア
7	銀河任侠伝	3,209,600	松原太一郎	1コインクリア
8	ブレイザー	10,521,300	LOCK-ON	1コインクリア
9	アフターバーナーII	12,650,500	SUPERMZ	ダブルクレイドル イージー・STAGE21
10	ワンダーボーイ	2,086	GALL!!	1コインクリア

ジョイフルATAGO
高知県高知市愛宕町1-11-24 ☎(0888)24-6771

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	R-タイプ	1,198,400	中村好伸	2周クリア 1コイン
2	ミッドナイトランディング	763	MAC	全面クリア
3	1943	2,689,320	藤田朋万	全面クリア
4	ダライアス	10,307,470	LAY-A-WAY	エキストラバージョン Zゾーン
5	忍者くん阿修羅ノ章	5,692,440	L・M・OFF	全面1コイン
6	プランプポップ	733,370	森秀樹	10-4全面1コイン
7	銀河任侠伝	11,166,500	TNQ	全面1コイン
8	キック&ラン	37	XY	ファイナルマッチ
9	ダブルドラゴン	303,390	宮本周一	全面クリア
10	快傑ヤンチャ丸	265,300	DA・A	

ゲームセンターカントリーボーイ
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナー	10面	篠原和隆	クレイドル(旧) 1コイン
2	アウトラン	4'49"43	(西)VIP丸江邦彦	デュアルウェイ
3	R-タイプ	880,600	(西)VIP コスリマン	2-5
4	ドラゴンスピリット	624,080	杉岡他1名	ニューバージョン 1コインクリア
5	1943	2,816,510	PAL	IP 1コイン 大和
6	ダライアス	10,155,250	砂田 Yゾーン他複数	ニューバージョン 1コインクリア
7	コンバットスクール	253,800	(西)VIP KNV	
8	飛翔鮫	6,401,570	(西)VIP KiKi	12周
9	スーパーハングオン	3'23"09	マドンナビリー	(女)
10	オスカー	772,200	ZIP	1コインクリア

プレイスクエアスティング
岡山県岡山市本町1-3 ☎(0862)32-9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	R-タイプ	1,022,700	OCT	15面
2	フラックアタック	1,153,400	TECH21-YZF	
3	クエスター	1,186,060	おーぬま	
4	クロスシューター	42,123,650	TECH21-YZF	
5	飛翔鮫	14,660,820	だぎや	
6	1943	2,753,000	KINA	IP
7	ドラゴンスピリット	735,470	ま・めぞん	
8	ダライアス(X)	10,160,500	W300-CHRIS	自機3機 ランクC エキストラバージョン
9	ダライアス(Z)	10,716,800	W300-CHRIS	〃
10	ダライアス(V)	10,560,380	W300-CHSIS	〃

メディアインオビヤ
高知県高知市帯屋町2-1-35 片岡ビル ☎(0888)23-0645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	フラックアタック	586,100	L,M.HGL	オールクリア
2	オスカー	1,040,000	L.M.OFF	オールクリア
3	ブラックドラゴン	2,325,900	L.M.DAR	オールクリア
4	イグジーザス	1,798,060	L.M.HGL	2周目
5	プランプポップ	749,460	L.M.DAA	オールクリア
6	ミッドナイトランディング	764	L.M.WNA	オールクリア
7	ダライアス(V)	10,310,730	LAY A WAY	エキストラバージョン ハードランク
8	キック&ラン	48	L.M.DAR	全試合制覇
9	エアーウルフ	1,178,010	L.M.K.O仙人	7周目2面目
10	PB.トムキャット	8,407,650	L.M.OBO	マルチボール3回

ビデオゾーン50
鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナー	13面クリア	古志	クレイドルタイプ イージー
2	アフターバーナー	全面クリア5コイン	古志	クレイドルタイプ イージー
3	スーパーハングオン エキスパート	9'07"08	古志	シットダウンタイプ ノーマル
4	R-タイプ	1,265,800	古志	3機ノーマル設定 1コインクリア
5	オスカー	1,000,500	古志	3機ノーマル設定 1コインクリア
6	ブラックドラゴン	2,216,450	大谷	3機ノーマル設定 1コインクリア
7	クエスター	873,240	KID	3機ノーマル設定 1コインクリア
8	キャプテンシルバー	202,910	大谷	3機最強レベル 1コインクリア
9	1943	2,489,860	藤谷	1コインクリア最低点のクリア, ノーマル
10	フラックアタック	521,500	SKY	1コイン最低点のクリア ノーマル設定

コインスナック24
岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	8,754,180	KAW	1コイン15面クリア ノーマル
2	モンスターランド	ゴールド2,850	ATHENA	1コイン全面クリア ノーマル
3	ブラックドラゴン	2,035,250	REM	1コイン ノーマル全面クリア
4	ブレイザー	10,542,740	ABE	1コイン ノーマル全面クリア
5	オスカー	348,500	KAW	1コインノーマル全面クリア
6	ダライアス	10,692,280	HCS-MPL	3機エキストラバージョン Zゾーンノーマル
7	ダライアス	10,511,880	HCS-MPL	3機エキストラバージョン Vゾーンノーマル
8	スーパーハングオン	2'53"85	BBB	ビギナー 50枚(ノーマル)
9	ダライアス	13,885,640	NAD&RYU	3機エキストラ Zゾーン(2Pニ人用)
10	ダライアス	13,424,730	IKUMA&RYU	3機エキストラ Wゾーン(2Pニ人用)

ゲームスポットキング
高知県高知市駅前1-2 ☎(0888)83-8996

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	曽川正次	1コイン14面
2	熱血くにおくん	582,150	池添	1コイン3-4
3	R-タイプ	862,300	高橋	1コイン
4	メジャーリーグ	2,303,800	岩崎	1コイン
5	ビッグイベントゴルフ	18HL-14	多田	1コイン
6	アルゴスの戦士	6,274,790	石沢	1コイン
7	エクスターミネーション	1,568,100	長田	1コイン
8	エクスターミネーション	1,176,420	富長	1コイン
9	ダライアス	9,446,140	戸田	2コイン
10				

プレイシティキャロット藤塚店
香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナー	164,000	EAC	初期バージョン 1クレジット8面
2	クエスター	715,930	DEI	1コイン 31面クリア
3	ドラゴンスピリット ニューバージョン	1,235,370	RUN	1コインクリア
4	ブレイザー	49,900	美也	1コイン3面
5	ブラックドラゴン	2,193,000	孔雀王	1コインクリア
6	銀河任侠伝	1,690,100	ハスイ	1コインクリア
7	R-タイプ	878,900	元木	1コイン2-5面
8	オスカー	1,033,200	R.S	1コインクリア
9	ライフフォース	1,810,700	RUN	1コイン3-6面 赤 プレイヤー
10	フラックアタック	1,084,300	ハスイ	1コインクリア

ゲームセンターニューチャンピオン
岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	2'47"88	NJP-Ⓐ AKiNDO	ミニライドオンイージー アフリカ
2	スーパーハングオン	4'50"58	NJP-Ⓐ AKiNDO	ミニライドオンイージー アジア
3	スーパーハングオン	6'45"04	NJP-Ⓐ AKiNDO	ミニライドオンイージー アメリカ
4	スーパーハングオン	8'54"16	NJP-Ⓐ CRX	ミニライドオンイージー ヨーロッパ
5	アウトラン	4'36"05	NJP-Ⓐ AKiNDO	DX ノーマル Dコース
6	アウトラン	4'41"59	NJP-Ⓐ JOG	DX ノーマル Aコース
7	ブラックドラゴン	2,661,150	HAN	ノーマル全面
8	クエスター	738,600	NJP-Ⓐ NiS	ノーマル全面 33面
9	オスカー	857,400	NJP-Ⓐ EVE	ノーマル全面 全面
10	タッチダウンフィーバー	5ゲーム勝16-0	ALB	2分1P

神宮前キャロットハウス ☆＝6

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII (ダブルクレイドル)	14,886,810	MGF NYA	1コイン全面クリア HIT＝802
2	ブラックドラゴン	2,403,600	MGF 渕野	1コイン3人設定 全面クリア
3	クエスター	645,900	MGF NYA	1コイン3機 ROUND30
4	ワードナーの森	全面クリア	MGF ZIN KCH TAYO他1名	永パアリ3人設定 残ゴールド99900＋α
5	モンスターランド	残ゴールド5192	MGF渕野	1コイン 全面クリア
6	フラックアタック	1,136,600	MGF NYA	全2周クリア3機設定 残機5
7	ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,262,710	KCH TAYO	1コイン3機 全面クリア
8	ダブルドラゴン (1P)	135,030	白瀬	全面クリア 1コイン
9	オスカー	全面クリア	MGF渕野	1コインノーミス
10	銀河任侠伝.	全面クリア	MGF ZIN	1コイン

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアーウルフ	110,450	石本章	3面
2	キャプテンシルバー	34,800	瀬川中也	2面
3	キック&ラン	ポイント33	松本幸也	全面クリア
4	オスカー	288,400	中原勇夫	ノーミス 全面クリア
5	忍者くん阿修羅ノ章	364,980	沖田さん	14面
6	フラックアタック	336,900	野下勝也	5面
7	コンバットスクール	374,590	永田哲也	全面クリア
8	魔境戦士(2P)	498,900	橋本佳尚& 山下邦人	6面
9	ブレイザー	10,678,960	小林春夫HKS	全面クリア
10	スーパーハングオン	3′06″73	片山道久	ミニライドオン アフリカコース

ゲームインプラザオリンピアン

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワードナーの森	1,221,620	BUI	1コイン 全面クリア
2	モンスターランド	3,079,890	MSX	1コイン 全面クリア
3	ドラゴンスピリット (ニューバージョン).	523,120	PIRELLI	1コインノーミスノーダメージ クリア
4	クエスター	780,900	BUI	1コイン 33面
5	アフターバーナー	4,550,440	ROI	1コイン 16面
6	R-タイプ	1,083,800	JAM	1コイン 全面クリア
7	フラックアタック	936,200	G.M.C.DURAN	1コイン 全2周クリア
8	ブラックドラゴン	2,280,200	G.M.C.DURAN	1コイン 全8面クリア
9	1943	3,047,350	K.N.O.K.	1コイン1P 最終面クリア
10	スーパーハングオン	2′48″04	S.P.T.	ライドオン (アフリカ)

ウィルトークタイトーきしゃば店

鹿児島県鹿児島市下荒田3-38-18 ☎(0992)56-7852

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス エキストラ	10,054,020	IKEHATkun	
2	R-タイプ	984,600	Sakoda	2周目6面5機標準
3	ブラックドラゴン	2,490,250	Ba^2	全面クリア 5機標準
4	ワードナーの森	1,229,100	IKEHATAkun	全面クリア 5機標準
5	オスカー	336,600	Naru.	全面クリア 5機標準
6	ダライアス・エキストラ 2PLAY	10,356,900	FMX&FMY	2人合計
7	クロス・シューター	10,840,250	Ba^2	5機ランクB
8	キック&ラン	38	T.S	優勝(標準)
9	スーパーリアル麻雀PII	149,900	かぼちゃ	1000点レベル2
10	ジェネシス	44,553,590	ASA	

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京区8-2 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1,095,550	白血球1号	1コイン オールクリア
2	R-タイプ	1,018,600	白血球2号	1コイン 2周目7面
3	オスカー	359,200	マユミ狂	1コイン オールクリア
4	1943	3,176,970	MKK	モビ×3 大和たおせず
5	ダブルドラゴン	114,450	スパリアFX	1コイン 1プレイ オールクリア
6	アフターバーナー	1,312,150	マユミ狂	1コイン ラウンド8
7	クエスター	143,200	ふくちゃん	1コイン 8ラウンド
8	ブレイザー	290,740	成富	
9	コンバットスクール	233,140	成富	1プレイ伍長
10	バブルボブル	6,834,000	サダリン	1コイン1プレイ スーパークリア

ハイテクセガ天神

福岡県福岡市中央区大名2-1-56 ☎(092)741-6412

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンスターランド	4,408,400	AGF…	3120Gold
2	ダブルドラゴン	142,110	UTTIN	
3	ドラゴンスピリット	827,900	SATYAN	全面クリア
4	R-タイプ	968,300	柴田	2-6
5	ブラックドラゴン	2,246,750	SATYAN	全面クリア
6	1943	2,985,770	BE-SIDE S.I	大和クリア モビ×2
7	ライフフォース	10,183,500	GMC, HSA	16-4
8	ブレイザー	10,374,820	ALLENS-ASCII	全面クリア
9	銀河任侠伝	965,900	LEOPARD	全面クリア
10				

☆ハイスコア掲載店にお願い
次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。
①お店の認印・または、記入者の印が無い場合
②常連達がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店（ウソスコアや初期設定など）。
④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。
⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。
●以上チェックして下さい。
☆個人申請について
個人で葉書などでハイスコアを申請する場合「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④備考」が抜けてると集計ませんからご注意下さい。

ゲームプラザ

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-0992 ☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	18面	NOM,RVZ	1クレジット 3機設定 ランクイージー 旧バージョン
2	アフターバーナーII	22面クリア(23面)	NOM,RVZ	1クレジット 3機設定 ランクイージー エクステンドアリ
3	モンスターランド	4,568ゴールド	ZIC	1クレジット ランクノーマル 全11面クリア
4	クエスター	699,620	BRN	1クレジット3機設定 32面クリアランク ノーマル
5	ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,329,980	C.M	1クレジット 3機設定 全9面クリア ランクノーマル
6	妖怪道中記	天界	出時夢(DGM)	1クレジット 全面クリア 三つの宝を取って
7	ブラックドラゴン	2,519,400	KYO	1クレジット 3機設定 ランクノーマル 全8面クリア 他7人
8	R-タイプ	1,700,100	C.M	1クレジット 3機設定 ランクノーマル 全16面クリア 他6人
9	オスカー	4,000,000	C.M	1クレジット3機設定 ランクノーマル全16面クリア
10	ハイホー	52点満点	GOD	1クレジット1P 149秒

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クエスター	529,810	八木政孝	R-26
2	ブレイザー	199,320	吉川博之	AREA.5
3	ドラゴンスピリット ニューバージョン	1,194,480	吉川博之	全面クリア ランクB
4	ローリングサンダー ニューバージョン	343,020	VMX小野	全面クリア
5	沙羅曼蛇	2,082,700	OPAからFINへ	1コイン 3-5ランクハード
6	ファンタジーゾーン	6,894,800	MGF, 浅野岳志	R-11ランクハード
7	飛翔鮫	1,664,850	吉川博之	AREA 269
8	サイドアームズ	2,424,800	吉川博之	全面クリア
9	アルカノイド	378,440	吉川博之	R-21
10	奇々怪界	489,500	MAX加来	R-12

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット ニューバージョン	1,042,280	MGP.VEX	ハードランクALLクリア
2	ブレイザー	10,416,680	JF6AZX	ALLクリア
3	R-タイプ	744,100	S.MAKOTO	ALLクリア
4	バトランティス	340,660	Mr.ILS	S-16
5	スーパースプリント	105,630	JF6AZX	
6	飛翔鮫	3,502,700	HIRABAYASHI.H	A-592
7	魔境戦士	568,300	Mr.ILS	ALLクリア 1P
8	沙羅曼蛇	3,535,800	MGP.VEX	1P 5-5
9	マスタッシュボーイ	1,080,550	OGATA.Y	R-22
10	ハーフェクトビリヤート	237,000	M.YUKARI	S-12

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エアーウルフ	123,600	清原優作	
2	レジオン	1,020,350	井手潤一	1P
3	1943	2,966,040	前田徹	全面クリア モビ×2, 50円2ゲーム
4	ブラックドラゴン	2,282,200	片山道久	全8面クリア 残2人
5	オスカー	531,400	小林春夫	全面クリア
6	フラックアタック	287,000	飯田桂一	5面, 50円2ゲーム
7	R-タイプ	910,800	前田徹	50円, 2ゲーム 全2周クリア
8	ドラゴンスピリット	718,320	永田哲也	全面クリア
9	ダブルドラゴン	103,820	片山道久	50円, 2ゲーム 1コイン 全面クリア
10	スーパーハングオン	9,967,910	友田精作	ミニライドオン

頑張ったぜコーナー

●今回のAMショーは例年に較べて2番せんじが多かった。ジャンプを使うキャラクターものがほとんどなく、シューティングが大型筐体ばかりではいつかプレイヤーの反発にあうのではないだろうか。
広い視野に基づくゲーム作りを期待したい。
（ぜんじ）

●今回のAMショーはピンボールの新作が少なくて、残念。AOUに期待するか…。
（闇の拝み屋メルトダウンC・C）

●AMショーに取材に行かされて、ブースの見取図を描いたのですが、協力してくれた4人の方には感謝。多忙さも今月がピーク…だといいな。
（まだ決まっていない転清）

●私が9月にテレビとビデオデッキを買ったのにつられて編集部員の2人が私のビデオより性能がいいのをそろって買ってしまった。しかも、私よりも安いやつを…。さらに、2人はキャッシュ、私はクレジット。やり場のない怒りをどこへ…。怒りがねえ!!
（合計14万円・悠理）

●今年も健全な娯楽のためのショーは終わった。会場の前で警備員に呼び止められた中学生を見た時、トッキョのおじさんの言葉が頭にうかんだ。「自分の価値は自分のする事で決まる。自分の価値を下げないで！」
（名言は心に残る　御旅屋）

●今年のAMショーも学生服の姿が会場のそこここで見られた。ゲームが好きな者の1人として、ショーに来たくなる気持ちは分かる、けど、我慢も必要じゃないかな。明らかに中高生だと思われるマニアが朝からニューゲームを占領していて、業者の方からゆっくりと商品を見ることもプレイすることもできないという苦情が出てきた。来年はこんなことにならないようにしたいですね。ところでグラディウスの記事はいかがでしたか。
（ああるじいぶう）

●ライフ・フォース2人プレイ攻略法は熊本のさんだぁアーマー君のものを構成したものです。いかがでしたか。アーマー君、ありがとう。来年無事受験体制からの離陸に成功したら、またよろしくね。ゲーセンで会いましょう。コナミのA－JAX、今回私が担当したけれど、なかなかいいゲームだ。多分、これからしばらく、A－JAX攻略の記事を書いていくかもよ。つき合って下さい。
（SPY大和）

●ばたばたしている間にまた1年がたってしまいました。11月にはまたひとつ年をとってしまうのだ。何とも早い1年でした。さて私は一体何歳になるでしょう。
（APAPA）

●今月はなんとしたことだろうか、ついに息切れがしてしまった。来号こそは……。
（赤斑）

●今月は少し体調を崩し、ショーの2日目はカゼでダウンしてしまいました。御迷惑をおかけしました。やはり健康が第一。来月からまたガンバリます。
ところで残念なニュースをお知らせする。ACU－EPSのスコアネームで知られている小川竜治さんが突然われわれの前から去った。23歳になったばかり。本誌のハイスコアにもよく登場していた小川さん、「こちら発信局」に登場した小川さん、PCC巣鴨店で黙々と働いていた小川さん、その人柄そのままに身を削るようにしてプレイしていた小川さん。そんな小川さんの姿が忘れられない。合掌。
（GOD）

次号（1月号）は11月30日発売！

担当編集長・GOD鈴木

●月曜日ナノダ

ゲーメストは読者と共につくる雑誌・意見どんどん寄せて！

アフターバーナーII攻略特集

■人気ナンバー1・インカム1位

アフターバーナーIIはゲーム性の高い、すぐれたゲームだ。人気、インカム共に1位！　この絶好調ゲームに挑戦するぞ！

GAMEST 12月号

■昭和62年12月1日発行　第2巻11号通巻15号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　耕文社

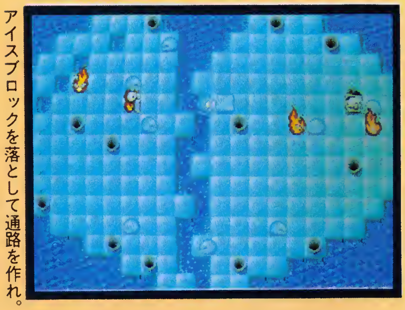
◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　ああるじいぶう　佐藤久美
GOD鈴木　石井ぜんじ　鈴木炎　下田淳　C・C
JUP阿部　赤斑　APAPA YOU・A　JOE山田　転　清
植村伴北　POP小玉　FIS　U・V
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC



ハンマーを利用してアイスブロックをとばせ。



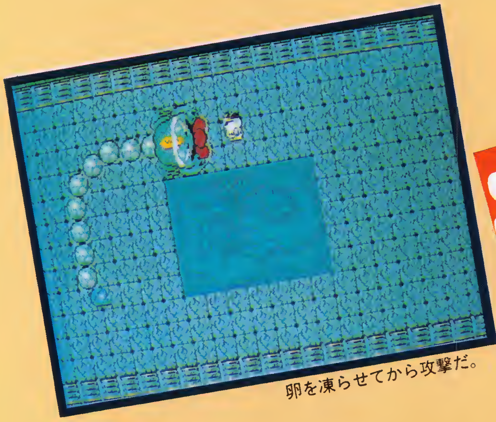
茶色のブロックには氷柱をたてられない。



アイスブロックを落として通路を作れ。

たまには頭を使いなさい！　パズルゲーム

キックルキューブル



卵を凍らせてから攻撃だ。

ご存知アイレムはR－TYPEだけじゃございません。この度アイレムはシューティング疲れした君たちに頭脳の闘いを挑んできた。どうする！　君の頭は反応できるか？　それとも、闘わずして君は逃げまくるか!?

ストーリー

平和な氷の世界に、ある日突然火魔族が侵略してきた。

火魔族は侵略の第一歩として氷の世界の守り神である巨大な「雪地蔵」を盗んでいった。攻めてきた火魔族はライター、トンガラシ、ランプなど氷の国には苦手なヤツばかりだ。でも、ひるんではいられない。守り神「雪地蔵」をとりもどす為、フリーザーガンと氷柱を武器に頭を使って敵をやっつけろ。



これが守護神、「雪地蔵」。

HOW TO PLAY

操作方法は4方向レバーと2ボタンで行う。2つのボタンとは、氷柱ボタンとフリーザーガン&キックボタンだ。

氷柱ボタンは進行方向に⛀を建てて、通路や壁を造る。

フリーザーガン&キックボタンは☺を■に変え■をキックしたりして通路を造ったり敵を倒したりするのだ。

ルールはというと、■をうまく使って⚷を奪って、⚷を全部奪うとラウンドクリアだ。

まわりの≋や◎に落ちるとミスになるぞ。

敵ボスはムムッと目をむく奇妙な奴ら

また、ボスと対決するステージではゲコン、ウッツラ、ドクロン、フレム等という奇妙なボスと戦うことになる。

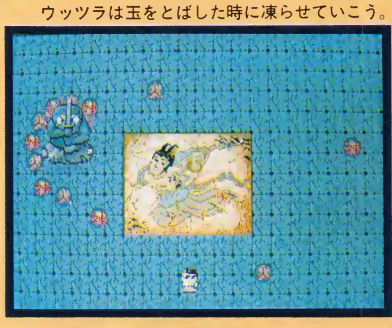
ゲコンはカエルの化物みたいなボスだ。おしりにおたまじゃくしとたまごをくっつけている。これを攻撃すると離れていくので、全部切り離してからゲコンの本体を攻撃するようになる。ゲコンは3枚舌を伸ばして主人公を食べようとしてくるぞ。

ウッツラは火神で、いねむりをしている。しかし、一度目を開くと火玉、神玉をはじきとばして攻撃してくる。倒すには、この火玉、神玉をフリーザーガンで1個々々凍らせていって、すばやく全部凍らせて倒すことになる。

ドクロンはドクロの僧で、気合一発で氷の地面を砕いていく。飛ばしてくる火の輪に注意しながら足をくずされないように攻撃しなければならない。

フレムはキセルをふかし、煙をポッポッとはいてくる間の抜けたやつだ。しかし、キセルをふかすと今まで登場した敵がどんどん出現してくる。敵を全滅する地蔵をうまくつかって攻撃しよう。

このゲームは自分でアイスブロックを造って通路を造っていく、頭を使うパズルゲームだ。シューティング全盛の現代、このようなアイデアあふれるパズルゲームも面白いと思うぞ。　（ぜんじ）



ウッツラは玉をとばした時に凍らせていこう。



氷を壊すボス、ドクロン。



最後のボス!?　フレム。

エイ・エム AM ショー

Heavyweight Champ

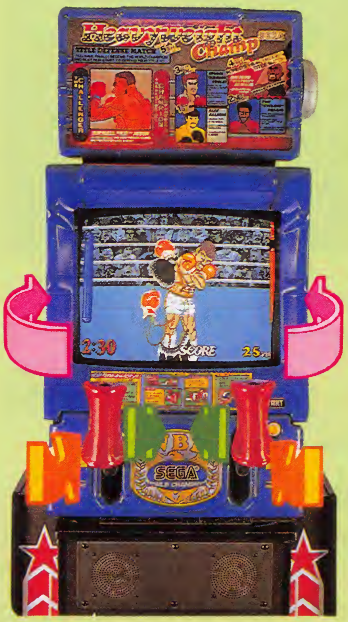
ヘビーウェイトチャンプ

©セガ



これぞほんまもんの男の体汗ゲームだ!ってさ。

聞くところによると、開発担当者は185㎝のヘラクレスタイプの男のヒトだそうだ。確かに相手は強いぞ。おじさんなど張り切ってやったら腰が立たなくなったぞ。でもまたやるよ!!



パンチをくりだせ!汗をかけ!!

何? 北風吹いて寒いって? 運動しなきゃ当たり前だぜ。そんな時はゲーセンに行って、このゲームで汗をかこうじゃないの。熱くなりすぎてサイフの中が寒くなっても知らねーゾ!?

FIGHT!!

男の肉体と肉体のぶつかりあい。素手と素手の勝負。ボクシングは人をひきこむ魅力がいっぱいだ。そんなボクシングの世界を丸ごと楽しめちゃうゲームがセガから発売されたゾ。体感ゲームならぬ体汗ゲーム、のヘビーウェイトチャンプがそれだ! 君は世界一強い男になれるか!?

HOW TO PLAY

大型筐体からドーンと突き出した2本のレバーで、プレイヤーは「マイケル"K、O"バイソン」(マイケルジャクソンではない)を操作する。レバーは上下、前後に動き、実際の動きに近いボクシング感覚が味わえるぞ。さらにモニター部を左右に回転させることにより、プレイヤーの左右移動、フックパンチができるのだ。

時間内に対戦相手をKOすれば次のラウンドに進み、より強い敵と戦うことになる。負けるか引き分けると、ゲームオーバー。(シビアだなー)

基本的操作テクニック

右手は右レバー、左手は左レバーで操作する。(当たり前かな?)レバーを押す速さ、強さが大きいほど、速く強いパンチになるゾ。具体的には以下の通り。

●ストレート(ジャブ)=シャブではない。レバーを真直ぐ押すだけ。打つべし、打つべし!!

●フック=レバーを押しながら、同時にモニター部も回す。このパンチが使えないと、先のステージではつらいゾ。

●アッパーカット=強力なパンチ。アクションと同時に、レバーを下から上に押しあげる。廬山昇〇覇ではない。

1試合めと2試合めは、ストレートだけでも勝てるだろうけど、それ以後はフックとアッパーが使えないと苦戦する(相手にならない?)でしょう。

フックをきめるには、一瞬パンチを出す手と同方向に体を振って、それからパンチした方が良いみたい。アッパーはまずレバーを下にさげること。3種類のパンチを組みあわせて攻撃することにより、さまざまなファイトができる事まちがいなし!!

汗をかけ!! 体を動かせ!!

運動不足の人にはちょっとハードなゲームです。(私のようなおじさんは、腰が痛くなってしまいました。)体をきたえてチャレンジすれば、あなたも世界チャンピオンになれる…かもよ!?

(腰痛おじさん　御旅屋)

うーし、チャンピオンベルトを手に入れた! しかし透明人間の腰にベルトをまけるのだろうか?



昇龍拳じゃなくてアッパーカットが決まったゾ。ジョージは思わずエビぞりだ!



敵の手が光ったらパンチがくるゾ。ガードをかためろ!



最初に対戦相手を選ぼう。初心者はLEVEL 1からどうぞ。



あわれな負け犬の姿。後にはGAME　OVERの8文字が残るのみ。



KO勝ち。しかし喜ぶ暇もなく次の対戦相手が待っている。体力もつかなー!?



フックが決まった瞬間。マウスピースが空中遊泳している。



スーパーリーグ

エキサイティング・ベースボール！

©セガ



好調セガが真正面から君にぶつけてきたベースボールゲーム。メジャーリーグの続編ともいうべき期待作だ。燃えちゃうぞ。

メジャーリーグに燃えた君に朗報。続編というべきゲームが出たゾ!! その名もスーパーリーグだッ!!

HOW TO PLAY

コイン投入後、ペナントレース、日本シリーズ、ワールドシリーズの中から好きなレベルが選べます。

ペナントレース（イージーレベル）

セ、パリーグにわかれていて、同リーグ中の2チームの対戦。

日本シリーズ（ミディアムレベル）

両リーグの代表2チームで日本1の決定戦。

ワールドシリーズ（ハードレベル）

日本のチーム対大リーグのオールスターチームの対戦。

それぞれ1試合9回、延長15回までです。レベルを選んだら、チームを決めてPLAY BALL!! と…その前に先発ピッチャーを決めましょう。先発型が4名、リリーフ型が2名の中からピッチャーを選びます。リリーフ型は球威はあるけど、すぐ疲れ、長打をあびるゾ。

基本的操作は写真をよくみれば分かると思うよ。



チームを最初にセレクトしよう。チーム力は大差なくしてあるゾ。

GAME OVER

持ちタイムがなくなるとゲームオーバー。ヒットを打ったりするとタイムが増える。



パワーとスピードでコマツを選んだ。

基本的テクニック

守備編

○投球は低めねらいで、左右に散らすこと。同じコースに続けて投げると打たれやすい。

○打順に気をつけること。4番打者に甘い球を投げると、まずホームランを打たれてしまうゾ。逆に9番打者（概してピッチャー）は、ほとんどカカシであったりする。

○フォークボール（トラックボールを前に回した後、後ろに戻す）は多用しない方がいい。真ん中に入ると長打コースト!!

攻撃編

○ボールはミットの少し下に来る場合が多い。

○バットは早めに振ること。特に、なれないうちはインコースは捨て、アウトコースの流し打ちに徹するのもいい。

○ランナーが出た時は、ある程度リードしていないと、次にヒットが出ても必ずといっていいほど刺されてしまう。（少しのリードだと、けん制球を投げられても自動的にランナーは戻る。）

○トラックボールの回転速度に自信がない人は、自動走塁（要するにトラックボールをまわさない）の方が速く走れるゾ。

というようなことで、今年の冬は体感ゲーム、ドライブゲーム、スポーツゲームのラッシュだ。君もスーパーリーグにはまってみるか!?

（御旅屋）


いったあーい！ デッドボールだ。ちなみに空振りした後球にぶつかってもデッドボールになる。


やったぜホームラン!! マウンド上ではピッチャーがくやしがってます。


このくらいのコースだとボール球だね。


ホームベース上のクロスプレイ。でもこりゃどう見てもセーフだに。


長打力のあるバッターが全然見当ちがいのスイングをすると、扇風機のような空振りをします。オチアイかわいそー。



おまけだよ。



RAINBOW ISLANDS
THE STORY OF BUBBLE BOBBLE 2

©タイトー

さぐればさぐるほど
ますます謎は
深まるのだ

レインボーアイランド

探険はまだ始まったばかり！



GOD鈴木

バブルボブル2こと「レインボーアイランド」の楽しさに、君はもうふれたかな？ 君たちのゲーセンに、そろそろ姿を現わした頃だ。このゲーム、やり込むほどにおもしろさが発見できる奥の深いゲームだからして、うーん、続けていくか!?

アイテムはかなりの数だ

前回で、まだ説明不足だった部分の補足をまずしていこう。

基本的なパワーアップは、

●くつ――移動スピードアップ。

●赤いつぼ――虹の山が増える。（3つまで）

●黄色いつぼ――虹が速射になる。

以上の3つで、これらの効果は死なない限り面クリアに関係なく持続します。

さらに、バブルボブル同様、その面だけプレイヤーを助けるアイテムもあります。

例えば、歩いているだけで点数が入る青い指輪（バブルボブルでおなじみ）などがそれで、現取材段階ではまだどんな物が出てくるのか、よくわかっていませんが、バブルボブル同様、かなりの数のアイテムが用意されているようです。

ただし、死なない限り、1つの面で出てくるアイテムは1つだけですので、逃がさないように。

アイテムの出る条件は決まってるみたいなので、ゲーム中よく観察していれば、おもしろい事がわかるかも。

まず丸暗記！㊙フードの法則

フードは大きく分類すると次の4つに分けられます。

①フロアフード：初めから配置されているフード。

②エネミーフード：虹の先端の星で敵を殺して出るフード。

③シークレットフード：地中、空中に隠されているフード。

④特殊フード：アイテムにより出現するフードや特定のラウンドのみに出るもの。

さてさて、まず注目してほしいのは②と③だ。実際にプレイしてて気が付いた人は多いと思うけど、②と③のフードは出せば出すほど点が高くなっていくでしょう。

これらのフードは1個出す度にカウントされ、それに対応するフードが出現するようになっています。そのカウント数が高ければ、基本的に対応するフードの点も高くなっています。

ただし、そのカウントは80を越えるか、死ぬと、再び1からカウントし直します。

つまり、敵をできるだけ殺し、シークレットフードもできるだけたくさん出していくのが得点アップの一つの道って訳。ちなみに、このゲームは制限時間内にクリアすれば、時間が多少かかっても関係ないそうです。

「でも、ちょっと待てよ。殺した敵はフードにならないで、くつやつぼになるやつもあったよ」と思った人は、その通り。観察力のかなり優れている人はすでに気が付いていたと思うけど、敵を3匹殺す度にフードではなく、アイテム（くつやつぼ等）になります。

つまり、死んで装備がなくなっても、すぐ装備が揃い易く出来てるんですよね。感心、感心。

何なに？ダイヤの謎とは⁉

虹崩しやアイテムで敵を殺すとダイヤになりますよね。（もちろん、3回に1回はアイテムになってしまう訳だけど…）

ダイヤを7色全部集めればもちろん1UP（ただし、1ワールドに1回しかできない）なんだけど、ダイヤを集める必要性は、実は他にもあるみたいなんだ。そして、それがこのゲームの謎を解く大きなカギになっているという…。



ちなみに花、クローバーは特に意味はないそうです。



死んだ瞬間の敵をよく見ると…。



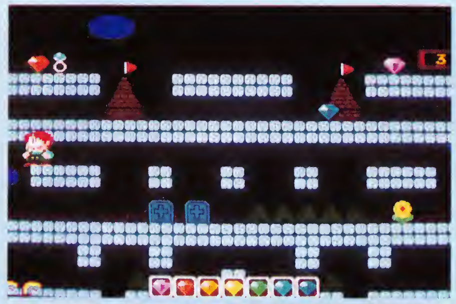
ワールド3はモンスターアイランド。



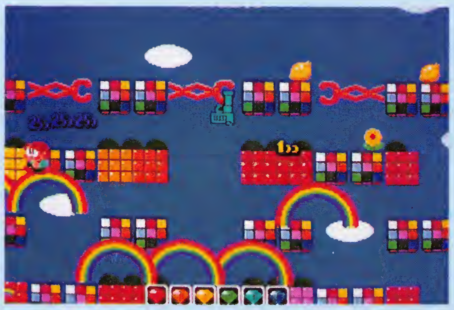
うれしいうれしい1UP。さかさまの世界ですね。



こ、この地形は…？



おお――っと、あの指輪は？



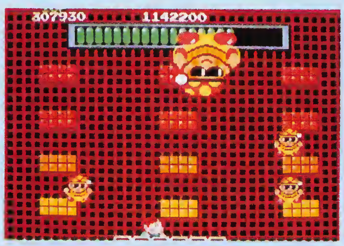
メルヘンしてるなァ。虹を駆ける少年、てか。



ワールド4はトーイアイランド。



ワールド3のボス。



ワールド4のボス。ところで何者なんですか、これは。



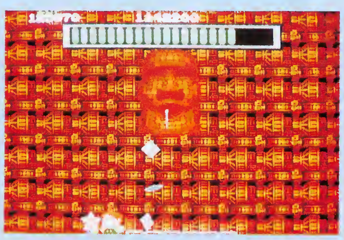
ゲー、何者かが降ってくる。



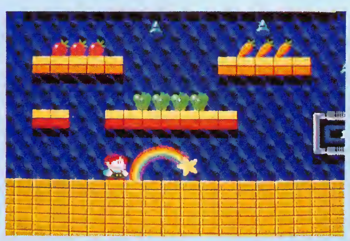
御先祖様ではありません。



こいつは一体何者？



冗談ではありません。ワールド5のボスは本当にモアイです。



だからァ、俺はピーマンが嫌いなんだァ。



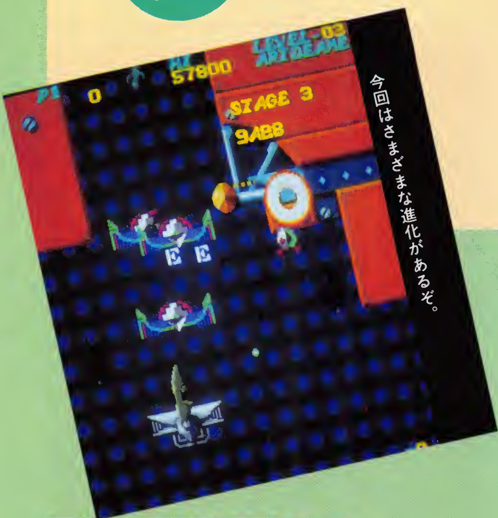
この面はSEのみです。アルカノイドしてるぜ。



ウソのような本当の面。ワールド5はドースアイランドだ。

デコ久々のスーパー・シューティングゲームだ!!

SRD スーパーリアルダーウィン



今回はさまざまな進化があるぞ。

あのダーウィン4078がよりパワーアップして、いや違った、「進化」して帰ってきた。

「SRD」、スーパーリアルダーウィンは、前作を単にパワーアップさせただけでなくグラフィックも、大胆な色彩を駆使して立体感を出し、よりリアルになっている。

前作、ダーウィン4078のアレンジだろうと、タカをくくると痛いめにあうぞ。難度の方も、相当アップしていると覚悟しておかないといけない。強力なシューティングゲーム出現だ。

ここが違う

かつての「ダーウィン4078」と違っている点は、グラフィックが優れている点だけではない。ゲームの内容も多少違っている。

このゲームの特徴は、何といっても「進化」というパワーアップの形態だが、今回は通常進化だけで12種類、それ以外に突然変異とか、いろいろなものがあるようだ。

まだはっきりとしたことはわからないが、通常進化でも前作とはちょっと違ったものになっている。

今回は最も発達した進化の状態が、オニオンリングを撃つのではなく、レーザーを撃つようになっているようだ。

また、突然変異では、コガネムシになってしまうのがあり、これがやたらに強いようだ。しかし例のごとく、いきなり一番弱いピスターになってしまうみたい。

進化する方法は、前作ではEを取るというだけだったが今回はAr（自機の前にバリアがつき、防御力UPになる）やSP（自機のスピードアップ）、DNA（再スタート時に即進化させてくれる）があるようだ。特にSP等は速めにうまくとらないと、あっという間にはまってしまう恐れもある。この点では以前より複雑になったかも。



これも進化の一形態。変なかっこう。



ボスと対決。自機は最強の「コガネムシ」だ。

複製遺伝とは!?

他に変わった点はまゆのようなものを取ると、自機の右下あたりにクローンがつくこと。このクローンは自機にオプションの様にくっつきながら、主に横へ攻撃してくれる。これも一応人並みに!? 進化してくれるので、横からの攻撃に対してもどんどん強くなるぞ。

ゲーム全体の構成から見れば、ボス等もそれぞれ変わった攻撃をしかけてくるし、変化があって、とても良くなっていると思う。しかも、通常の面でも狭い所もあったり、単に空を飛んでくるというだけの単純な敵の攻撃だけでないので、そこらへんが、このゲームを奥深いものにしているのではないか。

ただそれだけに、難易度がかなり上がっているような気がするのだが、こればっかりは発売されてみないと何とも言えない。前作を極めた人もトライしてみては。

（石井ぜんじ）

通常の進化では最強のレーザー。右下に「まゆ」がついている。





ダーウィンでおなじみのキャラが再び登場。

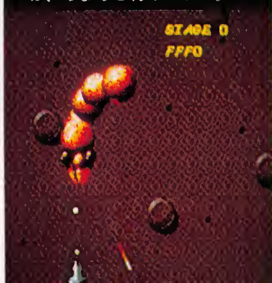
おっと、この進化はもしや○○○○では？



この変型ファイヤー弾もなかなか強い。



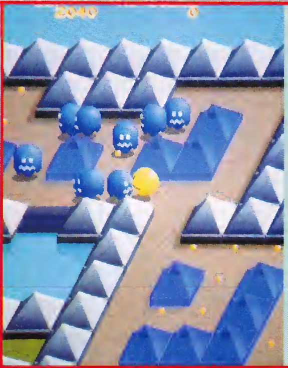
ボスにピスターで対決するとは、ちょっと待ってよ〜。





ブロックタウン。パワーエサはすぐそこ。


パックマンズパーク。ジャンプ中のパックマン。


サンドボックスランド。7650点のチャンス。



タイトル。

3Dパックマン登場 ジャンプで逃げろ──

パックマニア

©(株)ナムコ

昔なつかしパックマンがジャンプを覚えて帰ってきた!! しかも疑似3D画面だぞ。

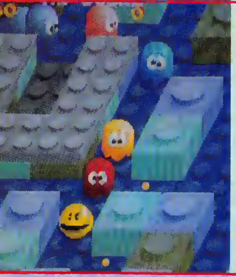


ジャングリーステップス。口をとじているパックマン。



なにこれ、終ってるよー。


パックマンがジャーンプ!! コモンもジャーンプ!!


モンスターの表情がいいね。

1981年に発売されてからさまざまにモデルチェンジされてきたパックマン。今回のパックマニアで第5作目。今度のパックマンは、パックランドで覚えてきたジャンプが使えるようになってるぞ。

スクロールするパックマン

操作は4方向レバーにジャンプボタン。これは当然でしょう。ルールもパックマンと同じで、モンスターに体あたりされるとミス。当然パワーエサで反撃もできる。

パックマンと違う点は、キャラクターが立体的になって大きくなったおかげで迷路全体がスクロールするようになったこと。これによって迷路全体が見れずに、モンスターの動きが見わたせず苦戦するようになっている。

スクロールは、ブレイザーといっしょの斜めスクロールだ。

面の種類は4種。グラフィックがたいへん良い。

●ブロックタウン
●パックマンズパーク
●サンドボックスランド
●ジャングリーステップス

いたずらモンスター大ハリキリ

敵モンスターは全6種類。

●クライド（赤）：みんなをひきつれている親分モンスター。
●ピンキー（ピンク）：先回りや待ち伏せが得意。少々いじっぱり。
●スー（紫）：人なつっこく寄ってくる恥ずかしがりや。
●インキー（青）：〝足の向くまま気向くまま〟のきまぐれや。
●ブリンキー（黄）：ちょっとおとぼけだけど気のイイ奴。
●コモン（紺）：子分モンスター。パックマンにジャンプで対抗することも…。

モンスターの動きは前進あるのみ。パックマンにジャンプされても反転はしない。

ありますよパックマンシアター

何面かクリアすると、昔のブレイクタイムのように〝パックマンシアター〟がある。

例えば、パックマンがモンスターを追いかけて一旦画面から消える。再び画面に出てくる時は、敵モンスターの大行進、というのがある。

攻略法…!?

今回のパックマニアは、ジャンプできるのでパターンを無理して作る必要はない。ジャンプの特徴は、ジャンプ中にコーナーを曲がることができる。

さらに、新しいパワーアップで、スピードアップがある。これもけっこう使える。

点数を高くしたい場合は、パワーエサを連続してくれば7650点が出しやすいよ。

（悠理）

Gemini Wing
ジェミニウイング

テクモがスターフォースから3年ぶりに、正統派シューティングを作ったぞ！　その名は〝ジェミニウィング〟。ニュータイプのシューティングゲームだぞ。

2年の開発期間をかけて作られたテクモ久々のシューティングゲーム「ジェミニウイング」は、スターフォースの血を引く正統派シューティングゲームだ。


ワイドビーム。画面の敵を一掃してくれる。

ストーリー

幾千の流星が降りそそいだ年、世界は虫に覆われていた。人々は孤立し、街は滅び、植物に埋めつくされた。虫たちは、さらに勢いを増し残されたわずかな地さえも蝕んでゆく。

そしてついに、最高機密指令第307号、コード名〝ジェミニウイング〟が発動された…！

ガンボールが最大の特徴

操作は、8方向レバーに2ボタン。ボタンは、ショットとガンボールを使うときに押す。（あたりまえだなあ）

さて、ガンボールについてくわしく説明をしましょう。ガンボールというのは、普通のショットよりはるかに強い弾のことです。ガンボールは1個につき一発しか発射できません。入手方法は、特定の敵を倒したら出現し、それに触れることにより回収できます。

また、敵がひっぱってくるガンボールに触れても回収できます。この敵は撃つことによって、ガンボールの種類が変わっていき、倒すとひっぱっていたガンボールは飛び散ります。また、自分が引っぱっているガンボールにこの敵が触れてしまうと、逆にガンボールを取られてしまいます。

ガンボールは、自分の一番近くにあるものから使われていきます。

ガンボールの他にパワーアップボール（スピードアップ・スコアアップ・エクステンド）もあり、これは引っぱっているだけでは効果は無くガンボールといっしょのように使えば、その時点で効果が得られます。

2P同時プレイが可能

このゲームは2P同時プレイも可能で、ガンボールの取り合いなどができます。これによって、協力しあったり、邪魔しあったりできるようになってます。（お互いの当り判定はない）

まあ、ざっと書いてきたんだけど、全然説明が足りないので、次号でまた紹介するぞ。絶対おもしろいから、ゲーセンで見かけたらプレイしよう。

（悠理）


1面のボス。時間がたつと突攻してくる。


サイコソルジャーの究極奥義弾みたいなもの。


6面のボス。口を開けていまにもくいつきそう。


アイテムの数々。


2面のボス。どうです、この攻撃。


ホーミングミサイル。それにしても、このグラフィックはすごい。


やっつけたところ。けっこうかわいい。



ビデオゲーム
巨大な恐怖がしのびよる……
原始・ローマ・大戦・戦国・未来の各ステージのどこかに5匹の強力巨大敵が仲間を捕えて隠れている。タイムトンネルで各時代をとびまわり仲間を救出せよ！
時空を超えて撃ちまくれ！
バトルフィールド
BATTLE FIELD
いろんな武器を使って、捕われた仲間を救い出せ！
タイムトンネルで仲間のいる時代へワープして
ボスキャラを倒せば 救出成功
2人同時プレイ・途中参加可能
いちばん新しい情報が聞ける
SNK テレホンサービス
東京:03-865-4791
大阪:06-338-2570
SNK
SNKGROUP
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 TEL.06 338 7007
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03 865 9431
©1987 SNK ELECTORONICS CORP.

ゲーメスト 12月号 NO.15
昭和62年12月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第11号通巻15号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人 加藤博
発行 株式会社新声社



新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324 定価480円(送料60円) 雑誌03659-12